www.game-exe.ru

ФЕВРАЛЬ 2002

GAME EXE

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

SERIOUS SAM

THE SECOND ENCOUNTER

ВСЯ ВЛАСТЬ СОВЕТАМ!

стр. 44—68

Рекомендуемая розничная цена журнала — 70 руб., без CD — 45 руб.

Шедевр цифровых технологий

LG

Digitally yours

Продолжение известной технической линии Flatron. Монитор LG Flatron LCD - это то, что мы хотим сохранить как образец технологического совершенства.

FLATRON LCD 885LE

TFT LCD, диагональ 18,1"
Максимальное разрешение: 1280x1024 / 75Гц
16,7 миллионов цветов
Частота горизонтальной разве[illegible] 80 КГц
Ча[illegible]вертикальной разве[illegible]ки: 56-120 Гц
USB п[illegible]т
TCO [illegible]9

Товар сертифицирован

Монитор мечты создан при помощи цифровых технологий LG - FLATRON LCD

Дизайн мониторов выполнен в стиле hi-grace & super slim (суперизящество и сверхтонкость).
Теперь вы можете расположить монитор даже на стене.
Монитор создан в соответствии с последними разработками в области эргономики.
Отсутствие мерцания и световых бликов позволяет долго работать за компьютером без утомления глаз.
Абсолютно реалистичное изображение • 16,7 млн. цветов / 24bit • USB - порт • Съемные звуковые колонки.
Колонки и специальный сетевой адаптор позволяют использовать LG Flatron LCD в качестве видеомонитора.

Москва: Dina Victoria (095) 252 2030
Технотрейд (095) 291 2686, Р и К (095) 230 6350, Фалькон (095) 150 8320, DVM Group (095) 777 1044, Деникин (095) 787 4999, MD Group (095) 234 3263, Формоза (095) 234 2164, Техносила (095) 777 8777, М.Видео (095) 777 7775, Мир (095) 152 4001, Эльдорадо (095) 976 5160, Валга (095) 125 6001, JIB Group (095) 917 0503. **С-Петербург:** Евклид (812) 321 6300, **Находка:** Эпси (266) 4 65 73

Информационная служба LG 742 7777 http://www.lg.ru

FLATRON®
freedom of mind

ФЛЭШБЭК

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ!

Закрываю глаза... Вижу яркий солнечный день. Вижу самого себя, по дороге в кинотеатр. Знаете, что там сегодня показывают? Новый фильм по мотивам одной очень старой и успевшей изрядно набить оскомину компьютерной игры. Вижу бабушку с внучком: "Ты вчера вечером играл? А сохранился? Умничка! Хочешь мороженого?" Вижу трех старшеклассниц, увлеченно читающих .EXE, сидя на скамейке. Интересно. Открываю глаза... Йаааааак!..

<...>

...Один очень уважаемый мною человек, художественный руководитель нашей театральной студии, говорит мне: "Запомни — люди занимаются искусством только из двух побуждений: из любви и из-за денег". Совершенно точно. Как бы в подтверждение слов, сказанных учителем, моя рука сама делает резкий выпад в сторону стойки с дисками. В руке... нет, не тесак, а просто слегка помятая, но все так же приятно хрустящая бумажка. Спустя мгновение диск с обалденной игрушечкой Rally Trophy... ну, дальше вы все поняли. Очень уважаемый мною человек качает головой. Ученик не усвоил урок.

<...>

Установил и запустил с .EXE-диска за август прошлого года демо-версию Jekill & Hyde. Выпал из реальности по крайней мере на несколько часов. Нет, тут не в самой игре дело... Музыка. Теперь я точно знаю, ЧТО будет звучать в новом спектакле "Театра им. Папы Карло". (Кому интересно — рассказ Людмилы Петрушевской "Нос".) Надо сообщить учителю. Крис Вренна (Chris Vrenna) пока не отдыхает, но билетики себе уже прикупил. Ждем релиза.

<...>

...игра по модему в блистательный Stronghold. Соперник — тов. Deadmoroz (#5'01, стр.2-3). От возможных тактических ходов разбегаются глаза, которые, как известно, рукам покоя не дают. В итоге — молниеносный сломяголовумаршбросок на другой конец карты. Гамовер...

<...>

12 декабря 2001 года. Город Владивосток. Три часа ночи... "Скар, что скажешь о The Fellowship of the Ring?..". Хват судорожно пытается удержать под контролем самую посещаемую в данный момент зону суверенной онлайновой версии культового журнала... "Саша, Ваша ръцънзия на "Златогорье" — это супър канъчна!" Количество вопрошающих превышает 40 человек... "Вершинин, расскажи наконец про "бузотеров мурзилочных". Как там ББ держался? Натурально им въехал?"... 3 часа 11 минут 24 секунды... Чат умирает, заставляя преданных дорчитателей (и вашего покорного) отстучать головой незамысловатый ритм. О монитор, кАнЪчнА!

<...>

Когда с пользой проводишь время с такой вещью, как Return to Castle Wolfenstein, а потом медитируешь под музыкальные композиции в исполнении ВИА Rammstein, тебя начинают одолевать разного рода мысли. Например, почему светлые головы из id не связались с буйными немецкими парнями? И ведь знаем, почему! Ээээх!.. Политкорректность хренова, чтоб ты пропала!

<...>

В очередной раз смакую System Shock 2. Удивительное дело — даже теперь, спустя почти три года, это произведение искусства от Irrational и скоропостижно почившей Looking Glass смотрится свежо. Глаз не замечает кривых моделей, несуразных текстур, общей убогости движка. Картинка здесь видится в целом. Перед игрой — обязательное прослушивание избранных звуковых файлов... "Insolence.., Insolence... How dare you, insect..." От этого голоса хочется немедленно спрятаться под стол. "...TriOptimum reminds you that there are only 163 shopping days until Christmas..." Отдельные фразы вообще переносятся на магнитную ленту престарелого аудионосителя и выстраиваются в логическую цепочку, образуя собой краткий пересказ сюжета.

<...>

Открываю долгожданный .EXE-номер за январь нового года. Читаю всё. Последняя, 128-я, страница повергает меня в глубокие думы. Не к добру это...

<...>

Little Big Adventure 3: Genesis of the Stellar Entity. Эта новость приходит столь неожиданно, что отреагировать на нее спокойно смог бы только человек, абсолютно ничего не сведущий в предыдущих приключениях Твинсена и его друзей. Почти умываюсь слезами — ребятки из NoCliche (ex Adeline Software), во главе с Фредериком Рейналом (Frederick Raynal), обещают нам multiplayer (куда они его присобачат-то?), трех (!) персонажей, полное 3D (да уж пора бы!), а также новую модель поведения! Боже мой! И композитор тот же? Молюсь на вас! Не подведите. Оправдайте. Пожалуйста!..

30 августа 2001 г., Костромская область, разъезд Вочерово (фото автора).

<...>

...Наверное, так устроена жизнь. Мучительный выбор — что послушать перед сном: ночной джазовый NightClubTropez от Sam Paglia или убаюкивающий Blade Runner Blues от Vangelis. Француз побеждает. Они, наверное, всегда побеждают. Товарищи из Cryo, вы слышите? Хватит кормить нас атлантидами! Верните старый, милый сердцу Megarace! Да чего уж там!.. Мммм... Засыпаю... (См. начало.)

<...>

(... — Пожалуйте, товарищ Blizzard, извольте взглянуть!
— Ну-ну. Кто поработал?
— Continuum, товарищ Blizzard...
— Так-так. А что за ...?
— Outlive, товарищ Blizzard...
— Хммм... А вы знаете, сдается мне, что "это" надо расстрелять.
— Товарищ Blizzard... подождите! А может... "этому" просто усы сбрить?
— Гм... Ну, может, и так.)

Иван "E.L.F." КОНДРАШЕВ (konsvo@mail.primorye.ru).

НЕГА

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ!

Письмо DeathClaw (очевидно, принадлежащего к разумной разновидности) (Intelligent DeathClaws, 250-310 HP. Прав автор письма! Нам позволено общаться с ними, они даже вербовке подвержены![1] — **Прим. ред.**) о его любви к Fallout'у и .УЧУ вызвало у меня приятные воспоминания и чувство, сходное с тем, которое Ерофеев-великий[2] называл "нега". Вряд ли это тянет на "необратимые изменения" (бодро запрошенные редакцией в ее ответном слове г-ну DeathClaw. — **Прим. ред.**), но высказаться все же рискну.

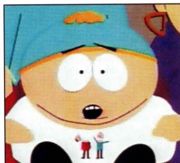
Правда, получится слишком уж "в том же ключе", потому что я, как и DeathClaw, читатель со стажем (с 1997 года) и я тоже благодарен вам за возвышение рецензий на игры и художественного оформления журнала до уровня fine art (изобразительного искусства. — **Прим. ред.**). Особенно приятно, что профессиональное мастерство авторов .EXE постоянно росло (достаточно сравнить одну из первых работ ОМХ (про KKnD)[3] с его же поздним творением (про C&C 2 и зеленый бекон). Вы, конечно, будете SMEяться, но, как и уважаемый DeathClaw, я прочел такие scëalta i mbarr bän, как "Голубое сало"[4] и "Мифогенная любовь каст"[5] исключительно из-за отсылок к ним в любимом журнале; более того, я даже приобрел "Словарь терминов московской концептуальной школы"[6]. В общем, коллективный .EXE-читатель действительно существует.

Но что я тогда могу добавить, принадлежа к одной с DeathClaw серии? Наверное, рассказать, пусть и не в форме дневника, почему моя привязанность к Fallout'у неотделима от моей привязанности к Game.EXE, сходной с той, которую среднестатистический нью-йоркский plumber (несомненно, сантехник. — **Прим. ред.**) конца 80-х испытывал к Говарду Стерну (Howard "It's time for a good lesbian story" Stern)[7] и его порнолатрическим радиопередачам.

Мне нравится Fallout, патамушта его создателям нравится Дж.Ст.Джойс (мистер "I'm gonna teach you pugilism" говорит: "Erin go bragh!" (как the Citizen в "Циклопах"), а я ему: "Aha, go brag about Erin"); нравятся Д.Н.Адамс (кашалот и цветок) и The Mask ("Do I feel lucky?"), а также Starъ Trekъ (кстати, "эти лохани" называются Warbirds) и Monty Python. Патамушта — специфический юмор, спонтанно возникающие ассоциации и неожиданно всплывающие воспоминания: Maltese Falcon, mutant autopsy, ghoul по имени Lenny на атомной станции, золотые часы (хехе), Dragon и Lo Pan (детство, рупь на видеосалон), Athabaska Dick ("Some call me Athabaska. Most people call me Dick though"). А еще — tinker и бард Padraig, встреча с которым поднимает удачу и с которым можно спеть "Na gheala mbeidh". А еще — возможность применить знания, почерпнутые из учебника пятого класса по истории, — рассказать фермеру из Shady Sands про crop rotation, выкупить Sulik'а (другая инкарнация — Minsc), а заодно надрать задницу бандитам (особенно "милый труп" — Tolya из Khans), рабо- и наркоторговцам, и "всех-всех взять и спасти" (Vault, деревню, мир). Короче, "гуманизм другого человека" (постмодернизм sucks).

Мне нравится Game.EXE, патамушта его создателям нравятся Monty Python, Б. и Б., нравится В-р П-н-который-Jedi и не нравится В-р П-н-который-Sith (Sith — анаграмма?); нравятся South Park, Shrek, Guinness (и Alec, и пиво) и, само собой, Fallout. А еще — казуал Карл, предвидение симотирании, сочувствие лоботомированному симгольфом Сиду Мейеру, "Maybeee" — любимая песня Скара, проникновенная статья there's-something-about-Маши про Д.Н.Адамса, параллель яппи — the Borg (Хажинскому — одной ладони хлопОк), а особенно — первые два номера 2000 года[8] (которые у нас почему-то разошлись быстрее обычного — возможно, это явление того же порядка, что и популярность Оркестра чуждых вдохновений "Татум"). Я люблю .EXE за то же, что и Fallout, — за пресловутый гуманизм и за то, что оба заставляют ждать продолжения.

Qapla',



Черноземный человек
(от имени и по поручению "коллективного читателя" Game.EXE? — **Прим. ред.**).

P.S. Если повышение цены на журнал связано с исчезновением MTV-infested-страниц (нет, просто журналы и книги обложили 10-процентным налогом на добавленную стоимость. Плюс обычное инфляционное повышение, конечно. — **Прим. ред.**), то это правильный шаг, а джанки-тоже-игры — это ничаво, даже интересно (согласны. Но то ли еще будет… — **Прим. ред.**).

[1] Очевидно, речь идет об одной из разновидностей Fallout-живности. Убедительно просим DeathClaw, автора "Письма января", см. #1'02, стр.1-2, не проецировать этот содержательный диалог на себя!

[2] Ерофеев Венедикт Васильевич (1938-90), рус. писатель. Поэма "Москва-Петушки" (1970), траг. "Вальпургиева ночь, или Шаги командора" (1985).

[3] "Пироманьяков — на "бесконечность", десяток гигантских жуков, стремительная атака с левого фланга, и Уцелевшим в очередной раз не удастся уцелеть. <...> Потом поднимайте свои полки в атаку за родную радиоактивную землицу-мать. И не забывайте три волшебных слова: Krush. Kill. Destroy", — писал ОМХ в мае-июне 1997-го в 53-килобайтном техно-триллере по мотивам прохождения KKnD (Beam Software/EA, 1997). Уникальный, между прочим, случай: это был единственный раз, когда ОМХ позволил разменять себя на "солюшен". Очевидцы рассказывают, что эти 53 килобайта стоили ему четырех кг веса. И это при 57 кг общей живой ОМХ-97-массы!

[4] Роман (1999) В.Г.Сорокина (1956).

[5] Роман (1999) Сергея Ануфриева (1964) и П<...> П<...> (1966). Упоминание имени последнего автора — графика, литератора- и художника-концептуалиста — на страницах .EXE строжайше запрещено свыше. Первого же — сколько угодно: Ануфриев, Ануфриев, Анууфриееев!

[6] Концептуальный литературно-филологический проект (1999, составитель Андрей Монастырский), являющий миру "язык терминов" ряда московских художественно-литературных концептуалистских групп.

[7] "Король всея американской медии", шоумен-порнограф и любимый "киноактер" ОМХа. Очевидцы рассказывают, что "кинофильм" "Части тела", в котором Стерн пускал ветры так, что было слышно даже на улице (на той, что в фильме... хотя не только на ней), ОМХ смотрел ровно 27 раз.

[8] "Книгаигр" и "Газетаигр"соответственно.

А ЧТО ЖЕ СЛОН? А СЛОН СВОБОДЕН!

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ!

Предлагаю вам познакомиться с моим ощущением от игры Age of Empires. Да, я знаю, игра старая, но войдите в мое положение: компьютер очень слабый, никакие другие игры на нем просто не идут.

Игре, дорогой товарищ Борменталь, не хватает следующего:

1. Мне не совсем понятно, откуда берутся люди. Отрезаешь кусок мяса весом 50 кг (или 50 у.е.) — и по истечении определенного времени из центра города выкатывается новенький поселенец. Что любопытно, взрослый мужик, к тому же вкалывающий как ишак. Не устает, не питается, не ленится и совсем-совсем не протестует. Если рассуждать логически, то это киборг, полученный путем клонирования. Насколько я понимаю, на дворе 2000 год, но только до рождества Х. Никаких автоматов, компьютеров и гелиевых ручек, да? Почему же тогда человек не рождается, а изготавливается на заводе? Непостижимо. Надо сделать так, чтобы человек рождался, болел, питался, ленился, паниковал и время от времени (если условия жизни очень трудные) протестовал. Так сказать, проявлял бурное негодование, а еще лучше — поднимал вооруженное восстание.

2. Теперь о вояках. К примеру, есть такой юнит — слон. Слоны бывают двух видов: толкачи — толкаются рогами или, точнее, бивнями, и лупилы — на таком слоне сидит урод, который лупит по врагам из лука. Так вот, этот лупила (я о слоне) начисто лишен полезной повадки бодать гадов. Он смирно стоит и время от времени издает что-то вроде крика. Короче, он трубит. Этот крик никому не мешает и не приносит пользы. Надо сделать так, чтобы все слоны бодались и чтобы слон и человек не были одним целым. Пример: в результате флангового удара конницы греков водила (тот, кто имеет права на вождение слоном) получает ранения, не совместимые с жизнью. Он падает со слона, это падение окончательно добивает бедолагу, и он отдает богу (своему) душу.

А что же слон? А слон свободен. Ему, конечно, тоже досталось. Но он, в отличие от своего незадачливого хозяина, оказался более живуч, более того, точными ударами он отправил к праотцам двух врагов слева и устремился в образовавшуюся брешь. Конница в замешательстве, погиб комдив! Никто не хочет прослушать репертуар слона на бис? Правильно, себе дороже. Слон свободен как птица, он летит в родные прерии, тем более что этот гад, водила, очень доставал его в последнее время, плохо кормил, да и вообще жизнь в армии не сахар. Так вот, этот слон пасется в прериях... Ну и пусть пасется, потом его употребит в пищу группа сильно проголодавшихся поселенцев (ничего не поделаешь — борьба за существование).

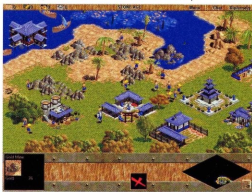
Продолжим о слонах. Их имеют все армии, присутствующие в игре. Между тем, я думаю, что Токугава, увидев слона, был бы до крайности удивлен. А насчет его умения водить слона по сильно пересеченной местности я вообще не уверен... Срочно примите меры по исправлению ошибки! Создатели игры, за такие вещи вас надо вешать на вонючих веревках!

3. Похожие ошибки допущены и при создании катапульт. Я уж не говорю про корабли, здесь полный бардак. Такие триеры состояли на вооружении древнегреческих ВМС, а недалекие шумеры, хеты и вавилонцы плавали только на тростниковых лодках. Ямато же вообще лодок не имели, им запрещалось покидать родную территорию.

Далее. Надо ввести такие единицы, как порты; нынешние доки объединяют в себе функции и доков, и портов. В результате этого бардак достигает космических размеров: около доков стоят и только что построенные красавцы "линкоры", и транспортники. Если кораблей слишком много, то в доки уже ни пройти никакими силами. Сюда же робко тычутся бедные рыболовы, пытающиеся впарить свой нищий улов (15 рыбин за рейс). Прямо как "Старик и море" Хемингуэя, честное слово. Они упорно пытаются пробиться к доку, даже если акватория полностью забита.

А что такое док, товарищи? Док — это место, где изготавливаются корабли. Между тем корабли строят люди, в игре же наши корабли рождаются подобно людям. Кроме того, корабли имеют разум, но не имеют экипажа и доблестно сражаются до конца. Они горят, но им и в голову не приходит удрать. Нет, эти дураки стойко обороняются, пока не сгорают дотла.

А ещё корабли плавают по мели. Это вообще позор! Недавно мой корабль, согласно моему приказу, вышел на бомбардировку побережья. Так вот, он стоял на мели (сохранив при этом способность перемещаться в пространстве) и мочил паразитов. А рядом по щиколотку в воде находился вражеский солдат, гадина с коротким мечом, и рубил с плеча мой доблестный "линкор". И что вы думаете? Зарубил все-таки, собака.



С этим надо кончать! А также надо наконец перейти на комплектацию кораблей экипажами. Тогда можно будет устраивать что-нибудь типа абордажа. И ещё следует дать кораблю способность таранить врага, это наиболее реальный исход сражения, и способность тонуть по-человечески, пардон, по-кораблиному. Да, а ещё надо работяг запихнуть в доки — чтобы они там вкалывали. Док — это вам не женщина, чтобы рожать. Док — это док.

4. Работяги колют дрова на мелкие щепки, а потом строят из них шедевры архитектуры. Ну да черт с ними, с щепками. Я насчет ресурсов. Не будете ли вы так любезны сообщить мне, тупому, где эти ресурсы хранятся? Вот батрак наколол дров, нарезал камней, намазал золотишка — и куда все это уходит? Понятно, что в закрома родины. Надо только уточнить, где эти самые закрома. Ведь люди вроде меня не побрезговали бы захватить, так сказать, ограбить склад с золотишком, которое собрал мой вражина за последние полчасика. Трофеи, я бы сказал, не помешают, если самому лень вкалывать.

5. Башня в игре, безусловно, одушевленный предмет. Имеет душу и бренное тело. Кстати, последнее у башни не очень прочное. Группа из 7-8 мечников имеет неплохие шансы отделить душу (башни) от тела. Вы никогда не пробовали зарубить каменную башню бронзовым мечом? Советую этого не делать, рискуете получить вывих голеностопа, ха-ха. Башня прекрасно вооружена: имеет лук, на последних модификациях стоит катапульта. И все это отлично работает. Хотя в башне никто не живёт. Всем хозяйством распоряжается домовой Кузя. Кузенька особой гуманностью не отличается, всяк входящий в радиус поражения луком получает стрелу промеж глаз. Это правильно и к этому претензий нет.

6. Лес — предмет особого разговора. Он совершенно необитаем! По одной простой причине: в него невозможно попасть. Лес можно только рубить. Причем рубить может исключительно поселенец. Бронзовый меч, с успехом крушащий каменный бастион, пальму не берет. Более того, лес не только непроходим, он ещё и абсолютно прозрачен. За лесом невозможно спрятаться. Если лучник стоит по одну сторону от леса, а мечник по другую, то, не сомневайтесь, дело дойдет до смертоубийства. Первый до смерти расстреляет второго. Поэтому можно с уверенностью заявлять, что в игре нет такого народного движения, как партизанщина. У нее просто нет почвы, на которой она могла бы расцвести! Бесспорно, это печальный факт...

Lecart (lecart@mail.ru).

ОТ РЕДАКЦИИ: Бесспорно, лучшее письмо февраля! Дорогой Lecart, сообщите, на какой адрес вам выслать "Петьку-3: Возвращение Аляски"?

НЕ ХАРДКОР И НЕ АРКАДУ...

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ!

Моя проблема, вероятно, в комплексе неполноценности... Вспоминаю, как утречком, раненько, выхожу я из дока на дизелях, переключаюсь на электродвигатели и иду в надводном положении. Час, два... Хоп!!! Впереди транспорт и два торпедных катера. Аккуратненько пристраиваюсь им в хвост и потихоньку догоняю. Ага, заметили! Торпеду одному катеру в бочину, а второй, шустрый такой, уже меня сзади обходит. Ну я — разворот (по пути транспорту парочку в брюхо). Нет, не успеваю! Под воду. Только так. Несколько маневров. Всплываю. Вот он, родненький. Идет прямо на меня. Ну на, дорогой, и тебе торпеду, а сам в сторонку, в сторонку... Фу... Вроде все... Еще три конвоя...

Милая, милая игра Ocean на крутейшей по тем временам машинке ZX-Spectrum!..

Лет эдак через шесть-семь появился у меня дома и первый настоящий компьютер (даже с джойстиком). Я, естественно, взял у кого-то симулятор подводной лодки (хоть убейте, не помню название). Долго смотрел. Изучал. Радовался. Даже попытался запустить двигатели. Uninstall. С тех пор даже не пробовал.

Как я понял, за эти годы симуляторы выродились в отдельную категорию игр для людей с совершенно сломанной психикой. Морально неподготовленный человек в них играть не может. Никак. А жаль.

Среди моих знакомых нет ни одного человека, который бы обмирал по симуляторам (The Sims не в счет). Посему обращаюсь к вам с криком моей истерзанной воспоминаниями души: не дайте погибнуть потенциальному симуляторщику! Подскажите какой-нибудь сим субмарины, в который можно поиграть, не читая 200-страничный мануал. В смысле, чтобы там был хоть немного дружественный интерфейс. Чтобы не надо было запускать носовые клавишами "Alt+F8", а кормовые "Ctrl+D". Чтобы хоть иногда... А, ладно!.. Словом, не хардкор, но и не аркаду. Золотую середину. Надеюсь, я не слишком обременил вас просьбой нажать на пиктограммку "ответить" и набрать несколько слов...

Максим Чехвалов (Барнаул).

Ашот Ахвердян (ashot@game-exe.ru): Если вы видели наш январский номер, то в курсе, как печально обстоят дела среди подводных симов. За последние пять лет появились следующие игры:

Jane's 688(i)Hunter/Killer и ее продолжение Sub Command (обе — "Наш выбор"), Silent Hunter II, Tom Clancy's SSN.

Причем последняя — скорее симулятор фильма от Тома Клэнси про подводную лодку, нежели симулятор подводной лодки. Это не обязательно плохо — просто во избежание разочарований стоит об этом знать.

Мой персональный фаворит — Sub Command, а до его появления — 688(i)H/K. Интерфейс — проще некуда, при желании компьютеру можно поручить часть задач...

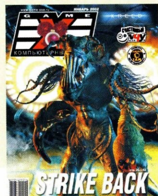
Начинать лучше с 688(i)H/K — ее реально пройти не имея никакой предварительной подготовки. Но и в Sub Command (SC) мануал не придется читать ДО игры. Начать/влезть-с-головой-в-процесс легко можно и без него. Просто при переходе к более сложным миссиям в него уже придется заглядывать.

Единственное "но": обе игры — симуляторы современных подлодок. То есть боя "лицом к лицу" не будет. Никакого визуального контакта, а такое многих огорчает. Одни приборы-приборы-приборы...

Ну и Silent Hunter II (SHII), конечно, — интерфейс, правда, слабее (чем у SC), да и вообще, SHII хуже как симулятор и хуже как игра. На МОЙ взгляд.

Но если хочется боя в условиях "заглянуть в глаза противнику", то выбора нет — только SHII.

Либо лезть в корзину с совсем уж антиквариатом. Опять же, коротенько эта "корзина" описана в январском номере (см. стр.26-27)... EXE



1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, www.1c.ru

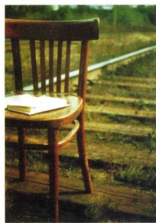
1С® ФИРМА «1С»

Джаз
Фауст

Два настоящих героя,
две благородные цели,
две захватывающие истории.

Раскройте тайну
прекрасной незнакомки
и найдите сокровища!

© 2002 Фирма «1С», © 2002 «Сатурн-плюс»



СТР. 44

"Время самостоятельных проб и ошибок наконец миновало, — продолжает товарищ Ленин. — Теперь партия и Game.EXE возьмут тяжкое бремя прохождения компьютерных игр на свои могучие рабоче-крестьянские плечи.

КОНКУРС, СНОВА КОНКУРС!

ПОЙМАЙ СВОЙ СНИТЧ!

Супержурнал Game.EXE (к сожалению, запрещенный к распространению на территории Хогвартса — Гарри читает нас только подпольно) предлагает всем желающим ИГРУ ПОЧИЩЕ КВИДДИЧА. Правило одно...

ВНИМАНИЕ (еще раз)!
Кроме того, разыгрываются пятьдесят "Нимбусов 2000"!

СТР. 22

СОДЕРЖАНИЕ .EXE CD #2'02

Игры
Serious Sam: The Second Encounter
Battle Realms
Master Rallye
Sid Meier's SimGolf
MegaRace 3
Space Haste 2001
Trainz
Xtreme Tankz Madness II
Orbiter

Shareware-игры
4st Attack (Forced Attack) v1.0
"Пуля" v0.9.4 beta
Puzzlic Advanced
Mini-Putt
Gopher War
Bomb Droid
P.A.P.A.P
Amazing Kye v1.0
Billiards Esnuka 2.1
Chernobyl: Nuclear Accident v1.0

Ретро-игры
Descent (1994 г.)
Wacky Wheels (1994 г.)

Утилиты
FlashGet (JetCar) v1.0
Alligator v1.32
Bookshelf v2.02
ImViewer v2.2
Tera TextEditor v3.3
WinZip 8.1
"Анонимный мэйлер 2.5"
Winamp 3.0 (Developers Beta)

Патчи
"Ил-2: Штурмовик" 1.02b
Wizardry 8 1.0

Драйверы
Драйверы nVidia под Windows 9x/ME Detonator 23.11
Драйверы nVidia под Windows 2000/XP Detonator 23.11

Музыка
Саундтрек к игре Independence War 2: Edge of Chaos
Избранные треки из игры S.W.I.N.E. (часть 2)
Избранные музыкальные композиции группы Masfel

Минимальные системные требования
Windows 9x/NT/2000/XP, Pentium 90, 32 Мбайт ОЗУ, SVGA (800x600, рек. 1024x768, 16 bit), 2x CD-ROM, звуковая карта

СТР. 76

Признаюсь, ждал этой встречи с некоторым волнением. Малодушно пытался скрыться за широкими плечами без пяти минут обладателя степени MBA Ома. Безуспешно. Перечитывал в метро избранные главы из "Макроэкономики". Купил жевательную резинку "Сияющая белизна". На инсталляцию явился в лучшем костюме. Шесть долгих лет мы не виделись, шесть долгих лет.

СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ

КОМПЛЕКТ LOGITECH CORDLESS DESKTOP OPTICAL

DEXXA WIRELESS OPTICAL MOUSE

Призы предоставлены торговой компанией **"Все для ПК"**.

СТР. 109

ПРЕВЬЮ

СТР. 73

РЕЦЕНЗИИ

ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО

ТОЖЕ ИГРЫ

Devil May Cry

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

СПИСОК ИГР, УПОМИНАЕМЫХ В НОМЕРЕ

C&C Computer Publishing Limited

Номер 2 (79), февраль 2002 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием "Магазин игрушек/ Games Magazine"

117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8.
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263.
Факс: (095) 956-1938, 956-2385
2nd Roschinsky Proezd 8, 117419 Moscow, Russian Federation
Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263.
Fax: (+7 095) 956-1938, 956-2385
E-mail: post@game-exe.ru
Internet: www.game-exe.ru

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Игорь Исупов (garry@game-exe.ru)

Заместитель главного редактора
Александр Вершинин (versh@game-exe.ru)

Арт-директор
Денис Гусаков (dgusakov@computerra.ru)

Ответственный секретарь
Николай Давыдов (ndavydov@game-exe.ru)

Обозреватели
Олег Хажинский (oleg@game-exe.ru)
Господин ПэЖэ (pg@game-exe.ru)
Маша Ариманова (masha@game-exe.ru)
Андрей Ом (ohm@game-exe.ru)
Николай Радовский (nradov@game-exe.ru)
Михаил Судаков (michelle@game-exe.ru)

Корреспонденты
Фраг Сибирский (frag@game-exe.ru)
Александр Металлургический (ironman@game-exe.ru)
Алексей Кадыров (alec@game-exe.ru)
Дмитрий Лаптев (dlaptev@game-exe.ru)
Ашот Ахвердян (ashot@game-exe.ru)

Редактор сайта
Кирилл Иванский (hwat@game-exe.ru)

Переводы
Антон Исупов (antoni@game-exe.ru)
Мария Горбатова (alita@game-exe.ru)

CD
Кирилл Якобсон (kir@game-exe.ru)

Фото
Наталья Тазбаш (ntazbash@game-exe.ru)

Рекламная служба
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263
Наталья Куприна (nkuprina@computerra.ru)

Служба распространения и подписки
ЗАО "Компьютерная пресса"
Тел.: (095) 232-2165 (kpressa@computerra.ru)

Подписка в США•Subscription in the USA
Victor Kamkin Inc. Тел.: (301) 881-5973, (212) 673-0776

Техническая поддержка
Евгений Васильченко (sysadmin@computerra.ru)

Печать
IS-Print Oy, Finland
Тираж 43500 экз.
Цена свободная

Учредитель
Дмитрий Мендрелюк

АНДРЕЙ ОМ | ВЫБРАННЫЕ МЕСТА

СВИДЕТЕЛЬ

Увидеть Алекса Гардена

Напоминающий погоню за неуловимым профессором Басло Криминале перелет через шесть часовых поясов в Корею позволил вашему обозревателю схватить индустрию непосредственно за истерично колотящийся пульс. Cliffy B. рассказывает нам о следующем, безымянном пока, проекте Epic. Руководитель игроподразделения Microsoft признается в диктофон, что не хочет потерять работу. Relic работает над семью новыми играми.

Короче говоря, каждая буква на следующих нескольких полосах — мировой эксклюзив. Клянусь треуголкой Скара.

МЫЛО

4 декабря, 22:20, Сеул.

Шестичасовой провал в московском времени, центр HR-development'a дзайбатцу Samsung, жеребьевка участников 1-х Всемирных киберигр (World Cyber Games, www.worldcybergames.org) вместо запланированного часа длится уже четыре, на коленях купленная в Лондоне и только сейчас дождавшаяся своей участи Fight Club by Chuck Palaniuk. Рваный, брейкбитовый, ритм книги хорошо ложится на состояние рассудка, еще не отошедшего от хамства сотрудников аэропорта города-героя Пекина и обходящегося без сна уже третьи сутки. Какое там вышивание на подушках — каждую фразу можно выбивать в камне ценных пород буквами в человеческий рост.

Incheon, международный аэропорт Сеула, похож на светящийся улей членистоногих пришельцев, присосавшийся к земле и ассимилирующий ее жизненные соки. Биомасса без Туранчокса.

Три кольца на логотипе World Cyber Games (WCG) что-то всерьез символизируют.

А в Лондоне сейчас, между прочим, половина двенадцатого утра. Солнце красит нежным светом лосины железного Нельсона.

Около 430 игроков из 37 стран сошлись в "киберспортивном" угаре с пятого по девятое декабря во "дворце съездов" COEX, Сеул, Корея.

БОЛЬШЕ БИЛЛА

5 декабря, 13:45.

Quake 3, в который играют на WCG, меньше всего похож на Q3, который, скорее всего, демонстрируется на вашем мониторе.

Люди перемещаются по артериям-эскалаторам стеклянного монстра COEX, где организаторы Игр, кажется, арендовали все-все сколько-нибудь крупные конференц-залы, с плотностью лейкоцитов. Анатомические ассоциации, впрочем, рассеиваются с каждым шагом, отделяющим меня от гостиничного номера, где валяется законченный вчера "Файтклаб". Ощущение реальности начинает робко укладываться на свое место в черепной коробке только после первых глотков восхитительно дорогого двойного эспрессо из упоительно фарфоровой чашки.

На сцене Convention Hall исполнительный директор Microsoft Games Стюарт Малдер (Stuard Moulder) говорит небесспорные вещи. "Главное, что удерживает ширнармассы от онлайновых игр, — страх, что что-то пойдет не так, что злые профи изорвут сунувшихся в Сеть домохозяек на разноцветные полигоны. Онлайновые забавы слишком жестоко наказывают за ошибки — люди пробуют один раз, быстро гибнут и больше никогда не возвращаются в Сеть. Следовательно, разработчики должны снизить "порог входа" для казуально ориентированных пользователей".

Через полчаса ловлю г-на Малдера за пиджачную пуговицу цвета венецианского стекла за кулисами. А что, агент Малдер, не удушит ли Xbox наш ПК как платформу?

Стюарт Малдер: "Это грозит мне потерей работы, так что я сделаю все, чтобы подобного не произошло. Если же серьезно, то PC всегда был полигоном для тестирования новейших технологий — уже сейчас high-end-системы превосходят Xbox по всем без исключения параметрам. Ко всему прочему только PC на настоящий момент обладает полно-

ценными возможностями выхода в Интернет: соответствующий аддон к Xbox увидит свет только в 2002 году, да и после этого, между нами говоря, эта консоль останется довольно куцей платформой в смысле онлайна. Отсюда вывод: с PC, как платформой не только игровой, связано множество уникальных вещей, ни одна из которых не имеет и в обозримом будущем не будет иметь консольного аналога, — скажем, производство модов. Знаете, сколько созданных пользователями моделей самолетов вошло в MSFS 2001?.. Три сотни! Нет, что ни говорите, а PC уготована вечная жизнь".

Не отпускаю пуговицу. А будут ли у нас какие-нибудь развеселые игры — чтобы гонять их на распоследних моделях GeForce?

С.М.: "Как вы могли заметить, в последние полгода-год Microsoft придерживается следующей стратегии разделения игр по платформам: для ПК производятся продукты тех жанров, где имеют принципиальное значение широкие возможности управления и высокое разрешение экрана, — FPS, RTS, RPG. Вотчина Xbox — игры преимущественно однопользовательские и те, в которых вы можете безболезненно для собственного рассудка употреблять геймпад: спорт, гонки, файтинги. Но вообще, конечно, только покупатели скажут нам правду".

Спасибо. Кланяйтесь Скалли.

УТРО ВНУТРИ

6 декабря, 12:14.

Местный Starbucks. Слова "двойной эспрессо" понимают своеобразно: готовят кофе в микроскопической чашечке ровно в два раза крепче обычного. Сердце делает подъем-переворот к горлу и пускает счетчик оставшихся до инфаркта секунд чуть быстрее. Через 16 минут назначена аудиенция с Клиффи Би (Cliff "Cliffy B." Blezhinsky), CEO Epic Games, но никак не отпускает предпоследний ВПЗР (последний, напомню, — Андрей Левкин) Крусанов. "Ночь внутри". Страшные, гулкие слова. Шаман. "Из него рвалось бешенство". Боже, дай мне умение писать хотя бы на четверть так свирепо. Пожалуйста.

Блежински носит по золотой серьге в каждом ухе и говорит, что с компанией, состоящей из 20 человек, можно сворачивать эвересты и делать игры, в которые будут играть миллионы. "Я прогуливал школьные занятия в залах игровых автоматов — скармливал жетоны Street Fighter 2 и Mortal Kombat". Потом случилась игра Jazz Jackrabbit, прибыли от продажи которой позволили семнадцатилетнему Клиффи, тогда еще не красившему волосы, съехать из родительского дома и снять квартиру. "Сейчас мы приходим к паблишеру и говорим, когда выйдет игра, — никак не наоборот. Мы не зависим ни от кого ни в финансовом, ни в каком-либо ином смысле. Мы приносим прибыль именно благодаря небольшому размеру компании. И тому, что придерживаемся принципа "одна игра за раз". Мы не дробим команды внутри студии".

Блежински носит по золотой серьге в каждом ухе и говорит, что с компанией, состоящей из 20 человек, можно сворачивать эвересты.

Встаю. "Game.EXE, the only Russian computer gaming publication, Andrey Ohm, esq." Давайте проясним одну вещь. Legend сейчас работает над Unreal II. Digital Extremes делает Unreal Championship для Xbox. Чем же занимается Epic?

Клиффи изменившимся лицом бежит пруду.

К.Б.: "Вообще-то я не хотел об этом здесь рассказывать... Да, мы делаем нечто под названием Current Project X. Полноценные одно- и многопользовательские составляющие. Новейшая модификация Unreal Engine. Вообще, знаете, мы нацеливаемся на игру, которая потребует у вас 10-15 часов на то, чтобы пройти себя полностью, при этом происходящее на экране интенсивностью будет напоминать вам видеоклип. Давайте я прямо сейчас открою вам страшную девелоперскую тайну. Диктофончик работает?.. Существует "правило трех": каждое действие в современной игре вам приходится повторять не менее трех раз. Не менее трех однотипных пазлов. Не менее трех эпизодов с прыжками. Не менее трех пробежек за ключами соответствующего цвета. Разработчики делают это совершенно сознательно — чтобы игра казалась вам более протяженной. В Current Project X мы намерены от подобного отказаться".

(Через некоторое время Блежински сознается, что специально для нового проекта в Epic оборудована новейшая студия motion capture, убранству которой позавидует и Лукас, а на постоянную работу переманен motion capture director из Midway.)

Сбросив с хвоста вашего обозревателя, Клиффи немного успокаивается и продолжает вещать корейцам об организации труда в Epic. "Я чувствую себя комфортно с людьми, которые любят работать по выходным. Знаете, как я организую свое время?.. Прихожу в офис около часа дня, в семь вечера еду домой ужинать и общаться с женой. Потом, часов в десять вечера, я возвращаюсь на работу уже всерьез и тружусь до двух-трех-четырех ночи. Ночь — самое креативное время, не правда ли?"

Правда. Как мы с вами знаем, в будущем есть место только для трудоголиков. Остальные торгуют на пыльной обочине солеными огурцами и фальшивыми моторными маслами.

МАЛОЕ ИЗБАВЛЕНИЕ

7 декабря, в Сеуле утро.

После вчерашнего сеанса приобщения к национальной кухне пол гостиничного номера (11 этаж, четырехспальная кровать, панорамное окно, по которому, кажется, постоянно показывают расцвеченный неоновыми иероглифами киберпанк) усеян пустыми бутылками из-под минеральной воды Evian. В желудке пылает пионерский костер. Дыханием, подобно эммериховской Годзилле, можно сжечь средних размеров дом.

"Великое избавление", душноватый британскоподданный палпфикшн "с традициями", летит, кувыркаясь, в стену, — через полчаса Брюс Шелли (Bruce Shelley) демонстрирует доверенным лицам (среди которых только мое можно с определенной долей достоверности назвать европейским) последние достижения на ниве выведения бл анубитов как в муммииретурнс.

Шелли, похожий на выросшего и заматеревшего Карлсона, говорит гулким, как из бочки, голосом: "Главное в стратегической игре — простота управления. Я тут спросил местных журналистов, что они думают по поводу этой, как бишь ее, Empire Earth. Говорят, очень сложно свыкнуться с интерфейсом". Это еще очень нежно сказано.

Age of Mythology (AoM) между тем выглядит как никогда бодро. Специально для этой конференции собранный build показывает бегающую по необитаемому острову обезьяну. Обезьяна отбрасывает тень такого качества, что играющие через стену в Quake 3 финалисты WCG одновременно вздрагивают и испуганно смотрят друг на друга, забыв о фрагобойстве. На проекционном экране конференц-зала быстро начинается тот самый развеселый неадекват, что так безоглядно пленил меня полгода назад в Лос-Анджелесе: по небу летают огненные птицы, огромные навозные жуки ползают по тротуарам древней Хургады, а юнит, отрекомендованный Брюсом как Огненный гигант, больше всего похож на трехвокзального бомжа, уронившего себе в карман тлеющий окурок. "Эту модель мы заменим", — быстро отвечает Шелли на невысказанный упрек. В близлежащем океане купаются случайные слоны. "Знаю, так называемым хардкорным игрокам плевать на слоников, но мы сознательно расширяем аудиторию игры — детям такое обязательно понравится".

В подтверждение с невидимого неба начинают сыпаться вызванные Шелли метеориты, быстро разыгрывая в местном Египте открывающую сцену из фильма позорника Майкла Бэя (Michael Bay) "Армагеддон" — некоторый недостаток изобретательности Ensemble по-голливудски искупает размахом. Медузы с горгонами перманентно обращают в камень неосторожных прохожих. Циклоп берет реципиента захватом из Tekken 4 и мечет через полкарты куда-то в горный массив (а может, и в море). Ледяной гигант, двоюродный брат давешнего бомжа, замораживает врагов на непродолжительное время — нужно будет держать под рукой команду палачей, чтобы резать загрустивших беззащитных соперников.

Шелли между тем открывает пионерские тайны: "Мы в Ensemble фактически запустили новую линию продуктов: я совершенно не исключаю, что когда-нибудь вы услышите об Age of Empires 3 и Age of Mythology 2". Кто бы сомневался.

Шелли, похожий на выросшего и заматеревшего Карлсона, говорит гулким, как из бочки, голосом: "Я совершенно не исключаю, что когда-нибудь вы услышите об Age of Empires 3 и Age of Mythology 2".

УЛИКИ

8 декабря, 8:50, Сувон.

Штаб-квартира Samsung. Посетителей встречает холодильник с жидкокристаллическим экраном повышенной контрастности во лбу. По холодильнику, как объясняет PR-сотрудница, можно смотреть мультфильмы, писать гадости в комментариях к чьим-нибудь записям в Live Journal, играть в тетрис и отправлять электронную почту.

Мой персональный Ленин выглядит гарвардским MBA-студентом, носит безупречно полосатый костюм от Paul, кажется, Smith.

Двумя часами, тридцатью километрами, бутылкой Evian и полусотней рассеянно пролистанных в такси страниц позже я жму руку Алекса Гардена (Alexander John Garden), исполнительного директора Relic, автора и идейного вдохновителя игры Homeworld, которая... Да что там, вы и так все знаете.

Мой персональный Ленин выглядит гарвардским MBA-студентом, носит безупречно полосатый костюм от Paul, кажется, Smith, смотрит на мою визитную карточку и расплывается в счастливой улыбке. "Ах, Game.EXE (Гарден произносит как "икзи". — **А.О.**)! Ваш номер с HW на обложке висит в рамке в моем кабинете! Конечно, подходите после лекции, побеседуем".

Несколько минут спустя Гарден излагает корейцам вполне безумную теорию собственного сочинения о том, что Интернет является, натурально, живым организмом. На галерке что-то сосредоточенно конспектируют Клиффи Би и Тим Суини (Tim Sweeney, главпрограммер Epic). Покончив с Интернетом, Алекс переходит к философии игроразработки: "Вот мы в пустыне. У вас есть "Хаммер" с "люстрой" и три ящика пива. Вы катаетесь вокруг меня и распеваете стремные песни. У меня — только бутылка воды и карта. Знаете, чем все завершится? Вы так и будете

нарезать круги, пока не кончится бензин (а он рано или поздно кончится), а я вскоре доберусь до цели. Где получу свою “Феррари”.

Английско-корейский переводчик-синхронист несколько запаздывает, что приводит к любопытному спецэффекту: над шутками Гардена смеемся только мы с Блежински и Суини, аудитория же заливается веселым гоготом лишь спустя некоторое время.

Чуть позже.

А.Г.: “Relic под управлением Microsoft и Vivendi/Universal работает сейчас над 7 проектами”.

Странный животный звук в диктофоне.

А.Г. (продолжает): “Две игры в полноценной разработке, одна (мы дружески называем ее NSP — next secret project) в стадии препродукции и четыре в виде предварительных набросков. С NSP вообще любопытная история: у всех, кому я показываю концепт, начинается форменная истерика. Они звонко хлопают себя по лбу, заливаются веселым идиотским смехом и бросаются мне на шею. Впрочем, стоп. Если я расскажу вам еще хоть словом больше, на стеклянную крышу COEX высадятся коммандос Microsoft в кевларовых шлемах, вломят мне дубинками по почкам и уведут прочь. Больше никто никогда меня не увидит. Честно. Они так и сделают”.

Game.EXE: “Ладно. Тогда, Алекс, вопрос, ради которого я проделал эти восемь тысяч километров над Среднерусской возвышенностью и гостеприимной Монголией: что с Homeworld 2?”

А.Г.: “Игра НЕ отменена. Даже не думайте об этом. Больше, к сожалению, ни слова — мы избрали стратегию многозначительного молчания, и если я проболтаюсь, то в ту же секунду на крышу COEX высадятся коммандос Sierra в кевларовых шлемах и...”

Искренне сочувствую алексовым почкам.

.EXE: “Алекс, каково было делать Homeworld? Что чувствует создатель чуда?”

А.Г.: “О, я скажу вам, что я чувствовал. Игра стоила нам 2,6 миллиона долларов вместо запланированных шестисот тысяч и разрабатывалась на два с половиной года дольше первоначально намеченного срока. За несколько дней до поступления коробки в магазины я сидел дома в жесточайшей депрессии и думал, что это самая ужасная игра в мире, что никто не будет в нее играть и что лучше мне пойти работать в “Макдональдс” подавальщиком...”

.EXE: “Ужас. А что, Алекс, случилось с названием “Sigma”? Почему игра теперь носит повышенной дурацкости кличку “Impossible Creatures” (IC)?”

А.Г.: “Как считает маркетинговый департамент Microsoft, IC лучше поддаётся локализации. К тому же, как выяснилось, в Японии водится одноименный с Sigma производитель компьютеров, и теоретически — теоретически! — мы могли иметь с ними всякие неприятные судебные проблемы”.

.EXE: “Разрешите тогда выразить вам признательность за верность ПК как игроплатформе”.

А.Г.: “А дело в том, что мы больше не ПК-эксклюзивны... Впрочем, что это я. Еще слово — и на крышу COEX высадятся...”

Таксисты города Сеул носят белоснежные рубашки, снабженные галстуками, а в их машинах принудительно играет классическая музыка. Или звучат писклявые покемонские песенки. На выбор.

U.S.S.R. RECONSTRUCTION

15 декабря, Москва, снаружи традиционно ночь.

Игра Dreamland Chronicles: Freedom Ridge, как мы сообщали соответствующим некрологом, умерла около полугода назад вместе с Mythos Games и нашими надеждами когда-нибудь всадить пулю в лоб 32-битному полигональному сектоиду.

Встречаем теперь игру UFO: Freedom Ridge (UFO:FR).

Пресс-релиз Altar Interactive (www.altarinteractive.com) гласит, что UFO:FR разрабатывается с высочайшего благословения Virgin Interactive (www.vie.co.uk) при консультационной и моральной поддержке Джулиана Голлопа (Julian Gollop) — если вы не знаете, кто это такой, то лучше, наверное, будет завершить чтение журнала и вернуться в ПТУ.

Пикантность ситуации заключается в том, что указанный Голлоп с удивлением заявил редактору сайта X-COM Tactical Command (www.x-com.co.uk), что ни с какими просьбами о сотрудничестве от Virgin к нему не обращались. Джулиан также в завуалированной форме дал понять читателям сайта, в каком месте он видел чешскоподданную ремесленническую компанию Altar, чьи заслуги к настоящему моменту исчерпываются производством новаторской RTS Original War про Наташу Степановну и водку.

Три кольца на логотипе WCG что-то всерьез символизируют.

Свежеиспеченный главдизайнер UFO:FR Мартин Клима (Martin Klima), в свою очередь, заметил в интервью тому же сайту, что не собирается “обманывать потребителей, выдавая зарисовки из “Фотошопа” за оригинальные скриншоты из игры”.

О том, что ответил Мартину Люциановичу Джулиан Джонович, вы непременно узнаете из наших следующих выпусков. Игра UFO: Freedom Ridge намечена к выходу на Рождество-2002.

P.S. Автор искренне благодарит российское представительство Samsung и лично Милу Масину, без которых ничего из вышеописанного ни в коем случае не произошло бы.

Алексей Нестеров, Россия, серебряный призер личного первенства WCG по Quake 3.

САМЫЙ ПРАВИЛЬНЫЙ ЧАРТ

Когда мы решали судьбу хит-парада игр по продажам (быть или не быть ему на .EXE-страницах), вопрос о, мягко говоря, некоторой эстетической ущербности данных от NPD Group (а именно их принято публиковать ВЕЗДЕ) встал со всей остротой. Американский имбецильный чарт — что? — давить, — как всегда, предельно нежно высказался по этому поводу ББ. — Давайте-ка посмотрим, что творится в дружественной нам Европе. Что там у нас с Англией, Миша? Может, хоть там нет гарипотеров и симов?..' Однако туманный Альбион, увы, не оправдал. "Какие же эти англосаксы — сакс... — айсикьюризировал ББ, изучив свежий английский "продажный" чарт (тот же гарипотер, куча The Sims и Norton Antivirus 2002 в качестве бесплатного приложения). — Всё, к черту, поворачиваемся лицом к любимой Германии! Эти — не подведут. К тому же это один из самых больших европейских рынков. И менталитеты у нас похожи. Миша, зри в немецкий корень".

И правда, ББ как в воду глядел: НЕМЦЫ НЕ ПОДВЕЛИ (www.vud.de). От вездесущего сопливого очкарика-верхом-на-метле избавиться, похоже, не удастся еще долго, но 15-е место единственного варианта The Sims, наличие в первой десятке наших любимых Stronghold и Operation Flashpoint, а также попадание в чарт "Ил-2: Штурмовик" на пару с "Казаками" — это, согласитесь, почти ОНО.

В общем, в работу был взят немецкий чарт за декабрь "с играми стоимостью свыше 28 евро". Ради экономии места мы слегка сократили этот немаленький список с 30 позиций до 20, не забыв при этом о "Казаках". Как же всетаки приятно видеть "наши игры" в иноземных топах...

Да, еще один момент. Разумеется, мы не могли ограничиться банальной перепечаткой даже самого замечательного хит-парада, поэтому попросили ведущих отечественных разработчиков сделать пару комментариев касательно попавших в него игр. Тех, в которые они играли и о которых им есть, что сказать. Андрей, Дмитрий, Сергей, Владимир — спасибо вам, что нашли немного времени и поделились своими мыслями. До следующего месяца?

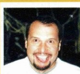
Место (предыдущее место)	Кол-во недель в чарте	Название	Издатель
1 (3)	1	Harry Potter & the Sorcerer's Stone	Electronic Arts
2 (6)	1	Empire Earth	Vivendi Universal
3 (1)	2	Stronghold	Take 2 Interactive
4 (новинка)	–	Return to Castle Wolfenstein	Activision
5 (4)	2	Who Wants To Be A Millionaire? 2	Eidos
6 (2)	1	FIFA 2002	Electronic Arts
7 (новинка)	–	RTL Skispringen 2002 Mit Martin Schmitt	THQ/RTL
8 (5)	1	Football Manager 2002	Electronic Arts
9 (10)	6	Operation Flashpoint	Codemasters
10 (20)	1	Zoo Tycoon	Microsoft
11 (новинка)	–	Star Trek: Armada 2	Activision
12 (новинка)	–	Silent Hunter 2	Ubi Soft
13 (13)	2	Who Wants To Be A Millionaire? Junior	Eidos
14 (11)	1	Tom Clancy's Ghost Recon	Ubi Soft
15. (новинка)	–	The Sims (DVD-box)	Electronic Arts
16 (18)	1	Flight Simulator 2002 Professional Edition	Microsoft
17 (новинка)	–	Star Wars: Galactic Battlegrounds	LucasArts
18 (7)	1	Civilization 3 Special Edition	Infogrames
19 (новинка)	–	IL-2 Sturmovik	Ubi Soft
20 (8)	3	Commandos 2: Men of Courage	Eidos
...			
26. (17)	12	Cossacks: European Wars	CDV

Чарты смотрел и мнения собирал **Михаил СУДАКОВ**.

Андрей "КранК" КУЗЬМИН (K-D LAB, генеральный директор)

У игр есть один суперпоказатель, который затмевает все хвалебные и ругательные отзывы. Прошел до конца или не прошел. Без читов. Сухой и емкий критерий. **Return to Castle Wolfenstein** я прошел 1,75 раза: сначала на "харде" по технологии save/load, то есть не давая в себя выстрелить и не вызывая тревогу даже там, где этого не требовалось, а потом... снова на "харде", но уже без записи/восстановления — по ураганной методе "не останавливаясь убить всех" плюс поиск всех "секреток". Иначе говоря, игра удалась. Хотя и оказалась слишком уж простой, могли бы сделать как в Max Payne — где после прохождения открывались уровни с повышенной сложностью для головорезов. Запомнились эпизоды в разрушенном войной городе. Архитектура и атмосфера — пять баллов.

В целом: не Веха, но Очень Добротная Вещь. Отличный аркадный шутер в копилку. Но не сиквел на. Многих, по-моему, это сбило с толку. Ждали реставрации Тех САМЫХ Ощущений. Ан нет. Жалею, что не играл пока в мультиплейер, судя по всему, он хорош.



Дмитрий АРХИПОВ ("Акелла", вице-президент)

Я играл в обе **Commandos**, и от **второй части** ожидал несколько большего в плане геймплея — игра показалась мне слишком простой! Проходится она гораздо более легко и однообразно, чем оригинальная Commandos. Я, конечно, искренне восхищаюсь художниками, но дизайнеры миссий явно подкачали. Им следовало бы гораздо больше времени уделить балансу. Фактически под конец игры я действовал всего одним персонажем и прекрасно себя при этом чувствовал.

Сергей ОРЛОВСКИЙ (Nival Interactive, генеральный директор)

Civilization 3 немного разочаровала. Мало того что в ней практически нет нововведений, так еще и сильно изменен баланс в сторону давления коррупции, настолько, что развивать империю больше определенного размера не имеет смысла — это ведет к преобладанию экономической составляющей над военной и в конечном итоге к рутине. А вот **Stronghold** настолько понравился, что я прошел его полностью. Очень хороший пример, когда небольшое смещение акцента в обычной RTS приводит к довольно свежему геймплею. Нечто похожее было в Max Payne, правда, это другой жанр...

Владимир НИКОЛАЕВ (Burut Creative Team, директор студии)

Несмотря на то что игра использует трехмерные технологии, **Empire Earth** очень сильно напоминает Age of Empires и "Казаков" — как по геймплею, так и по графике. Интересно, что развитие мира происходит с доисторических времен до эпох сверхвысоких технологий. Заметным новшеством, которое впечатляет, является необычное решение улучшения характеристик юнитов. Порадовало наличие кампаний, представляющих собой не прямолинейную стратегию, а некое подобие квеста. В целом — средний проект с хорошей графикой и неплохим игровым процессом.

И два слова о **Civilization 3**. Общие принципы геймплея, заложены стариной Мейером ещё в древних Colonization и Civilization и неоднократно опробованные в десятках игр (различные модификации "Цивилизаций", Alpha Centauri и др.), остались, к счастью, прежними. Третья часть оставляет впечатление очень качественно выполненной работы: отличная графика, достойное звуковое оформление, косметические изменения в давно испробованной концепции... Это и есть Civilization 3.

ВИДЫ НА УРОЖАЙ ПК-ИГР: ФЕВРАЛЬ-МАРТ 2002 Г.

К сожалению, не летний месяц декабрь был настолько беден релизами, что мы, признаться, впали в депрессию. Вот избранные стоны, что я с легкостью выбрал из недр собственной ICQ:

Скар: "Когда же это закончится, Torn их разбери!" Да, ролевое голодание — вещь неприятная.

OMX и Ом, почти в пандан: "Требуем принять меры!" Ребята успели уже соскучиться по самым заурядным RTS.

Дедушка ПэЖэ (вероятно, грозно шевеля густыми бровями): "А подать сюда второго "Сэма"!" И ведь дождался!

Словом, мы нуждались в надежде. И она появилась — в виде списка релизов, намеченных на первый квартал 2002 года. Мы поняли, что игры все-таки будут выходить, моментально обрели покой и решили поделиться своей радостью с вами. Как вы догадались, речь идет о ПК-играх, которые, ВОЗМОЖНО, выйдут в феврале-марте (когда появится этот номер журнала, январь будет уже не актуален), но и этих 70 позиций (за вычетом откровенных "дирхантеров") хватает за глаза. Не обижайтесь на нас, если некоторые прогнозы не сбудутся, — вы и сами знаете, что в игровой индустрии каждый день случаются какие-то пертурбации. Duke Nukem Forever, на который уже принимает заказы Amazon.com, может хоть завтра "перепрыгнуть" на полгода вперед — ведь с ним случалось подобное не один раз. Mafia, дата релиза которой за последнюю неделю (речь о начале января. — **Прим. ред.**) переносилась два раза, сейчас намечена на март, но кто может поручиться за точность этого срока? Даже "Логрус", который будет переводить эту игру, НЕ МОЖЕТ. Что уж с нас спрашивать... В общем, коллеги, потирая руки в предвкушении Morrorwind, WarCraft 3, Unreal 2 и HoMM IV, не забывайте держать пальцы скрещенными. На удачу. EXE

Михаил СУДАКОВ.

Название	Дата релиза	Издатель	Локализатор	Дата релиза в России	Название локализации
"Красная акула"	25 февраля	"Бука"			
"Лохотронщик"	18 февраля	"Бука"			
"Пинбол"	11 марта	"Бука"			
"Рыцари морей" (Privateer)	февраль	"Акелла"			
4x4 Racing	1 марта	Wanadoo	"1C"/Nival	2 квартал	
Adada	1 марта	Wanadoo			
Army Men RTS	март	3DO			
Arx Fatalis	4 февраля	FishTank	"1C"/Nival	2 квартал	
Beam Breakers	4 февраля	FishTank	"1C"/Nival	2 квартал	"Бимеры"
Black Moon Chronicles: Winds of War	25 марта	Dreamcatcher			
C.O.N.S.E.A.L.	февраль-март	JoWooD	"Руссобит-М"	март	
Call of Cthulhu	4 февраля	FishTank	"1C"/Nival	неизвестна	"Зов Ктулху"
Casino Tycoon	4 февраля	Dreamcatcher			
Command & Conquer : Renegade	26 февраля	Electronic Arts			
Crime Patrol	1 февраля	Digital Plesure			
Dark Age of Camelot	1 февраля	Wanadoo			
Dark Planet: Battle for Natrolis	февраль	Ubi Soft			
Die Hard: Nakatomi Plaza	12 марта	Vivendi Universal			
Dragon's Lair 3D	1 февраля	Ubi Soft			
Duke Nukem Forever	8 марта	GOD Games	"1C"/"Логрус"	неизвестна	
Duke Nukem: Endangered Species	15 февраля	GOD Games			
Elder Scrolls III: Morrorwind	8 марта	Bethesda			
Emergency Room: Paramedic	1 марта	Vivendi Universal	"Новый диск"	20 января	"Скорая помощь-1"
Endless Ages	15 марта	Avaria			
Escape From Alcatraz	февраль-март	CDV Software			
F1 Racing Championship 2	14 марта	Ubi Soft			
Free Wheelin' USA	19 марта	Ubi Soft			
Freedom Force	14 марта	Electronic Arts			
Ghost Recon Mission Pack	март	Ubi Soft			
Global Ops	март	Electronic Arts			
Harpoon 4	февраль-март	Ubi Soft			
Heroes of Might & Magic IV	29 марта	3DO	"Бука"	май	"Герои Меча и Магии IV"
Hitchhiker's Guide to the Galaxy	февраль-март	Pan Interactive	"1C"/Snowball	февраль-март	"Автостопом по Галактике"
Hooters: Road Trip	26 февраля	Ubi Soft			
Imperium Galactica III : Genesis	март	CDV Software			
Jane's Attack Squadron	февраль-март	Xicat			
Jedi Knight 2	1 марта	Activision			
Knights of the Cross	март	Cenega	"Акелла"	1 квартал	"Рыцари креста"
Legend 2	1 марта	Wanadoo			
Lock On: Modern Air Combat	26 февраля	Ubi Soft			
M4 Armored Clash	1 февраля	Infogrames			
Mafia: City of Lost Heaven	март	Take 2 Interactive	"1C"/"Логрус"	неизвестна	
Might & Magic IX	29 марта	3DO	"Бука"	май	"Меч и Магия IX"
NASCAR Racing 2002 Season	12 февраля	Vivendi Universal			
Necrocide: The Dead Must Die	1 февраля	Novalogic			
Neocron	март	CDV Software			
Reality Deathmatch	март	JoWooD	"Руссобит-М"	февраль	
RIM: Battle Planets	15 февраля	FishTank	"1C"/Nival	1 квартал	"Периферия"
Rock Manager	март	Pan Interactive	"1C"/Snowball	1 квартал	
Serious Sam: The Second Encounter	5 февраля	GOD Games	"1C"/"Логрус"	февраль	
Solar	февраль-март	Ubi Soft			
Soldier of Fortune 2: Double Helix	17 февраля	Activision			
Star Trek: Bridge Commander	4 марта	Activision			
Strident	февраль	Phanragram			
Tetris Worlds	март	THQ			
Tony Hawk's Pro Skater 3	март	Activision			
Ultima Online: Lord Blackthorn's Revenge	12 февраля	Electronic Arts			
Unreal II	март	Infogrames			
USA Racer	22 февраля	Davilex			
Valhalla Chronicles	1 марта	Paradox			
Villeneuve	28 марта	Ubi Soft			
Virtua Tennis	март	Empire Interactive			
War Commander	март	CDV Software			
WarCraft 3	февраль-март	Vivendi Universal			
Warlords Battlecry 2	28 марта	Ubi Soft			
Warrior Kings	8 февраля	Microids	"Новый диск"	март	
World War II : Panzer Claws	февраль-март	Zuxxez			
Worms Blast	1 февраля	Ubi Soft	"Акелла"	февраль	"Червяки-подрывники"

HOMEPLANET

www.revoltgames.com/homeplanet

Космический симулятор

Дата выхода	Лето 2002 г.
Разработчик	
Revolt Games	www.revoltgames.com
Издатель	
"Руссобит-М"	www.russobit-m.ru

Космосимулятор с рядом уникальных особенностей (см. ниже) в исполнении команды, занимавшейся прежде (впрочем, почему прежде? - и поныне) только локализациями.

ОСОБЕННОСТИ

Реалистичное управление космическими кораблями, кивающее в сторону ньютоновской физики, два вида управления ведомыми (обычный и RTS-подобный), шесть типов управляемых кораблей, 20 миссий и нелинейный сюжет.

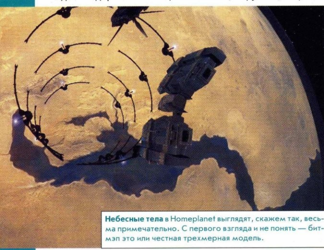
БЕЗУМСТВУ ХРАБРЫХ

Поиски дома

Михаил СУДАКОВ

Какая нелегкая побудила молодую Revolt Games выбрать для своего первого самостоятельного проекта жанр боевого космического симулятора, понять довольно сложно. Неблагодарное, скажем честно, занятие: один неверный шаг, и ваша игра не знает, куда деваться от стыда, а строгий рецензент, процедив сквозь зубы: "Сюжет (графика, управление, баланс оружия, структура кампаний) — нуль", — любовно дышит на печать с "Нашвыбором" — и откладывает ее в долгий деревянный ящик. Помните, что случилось с обеими частями Descent: Freespace? А как досталось Bang! Gunship Elite? Говорю же — рискованный жанр. Только сумасшедший захочет с ним связываться.

Именно с одним из таких безумцев и довелось нам побеседовать. Разумеется, переписка, даже самая основательная, не способна заменить личного общения, но игра Homeplanet, о которой пойдет ниже речь, находится в той стадии разработки, когда тревожить ее авторов по пустякам ("А как бы корабликом порулить, а?") считается дурным тоном.



Небесные тела в Homeplanet выглядят, скажем так, весьма примечательно. С первого взгляда и не понять — битмэп это или честная трехмерная модель.

Повторюсь: то, что мы знаем о Homeplanet, дает нам полное право называть игру "типичным боевым космосимулятором". Никакой торговли, никакого свободного поиска, самое пристальное внимание к сюжету (война кланов, контакты с пришельцами и т.д.), дробление игры на отдельные миссии и проч. Знакомо, зеваете? Погодите, не спешите перелистывать страницу: Revolt Games весьма серьезно настроена снабдить игру Реалистичной Физической Моделью им. И.Ньютона и от души приправить Нешуточными Стратегическими Элементами, каковые проектам вроде Wing Commander и не снились. Собственно, первый вопрос, заданный руководителю проекта **Алексею МЕДВЕДЕВУ**, был именно о них:

Game.EXE: Что бы это значило: "нешуточные стратегические элементы"?

Алексей МЕДВЕДЕВ: Пока у нас запланировано два вида управления ведомыми. Первый, традиционный для симуляторов, — по определенной клавише или через меню выбора команд. Второй же характерен для RTS-игр: перед игроком появляется двумерная карта, на которой мышью можно будет выбирать корабли и отдавать им приказы. Это то, к чему все привыкли в стратегиях.

.EXE: OK, а можно чуть подробнее о "реалистичной физической"?.. Не боитесь, что она отпугнет игроков, привыкших к классическому управлению?

А.М.: Если честно, немного боимся. Да, такая летная модель непохожа на классическую. Да, к ней придется привыкать. Да, вероятно, она не понравится многим. Но, с другой стороны, у нее есть существенные плюсы. Во-первых, реализм. То есть игру можно будет смело называть симулятором —

THE ROCK IS DEAD

6 декабря, HomeLan Fed (www.homelanfed.com)

Оказывается, имя старичка Оззи Осборна (Ozzy Osbourne) стоит очень недешево. Разработчики игры **Ozzy's Black Skies**, о которой мы рассказывали в июльском номере за прошлый год, хорошенько взвесив все "за" и "против", пришли к выводу, что их проект будет чувствовать себя гораздо увереннее (особенно в области финансов), вернувшись к оригинальному названию **Savage Skies**. Так оно, мол, и к истине поближе.

Поклонники Оззи рыдают во весь голос и грозятся пойти на баррикады. Кое-кто даже утверждает, что нечестивые разработчики сперва вволю "попользовали" честное имя Осборна с тем, чтобы игру заметили в прессе, а затем нагло оклеветали легендарного рокера, обвинив его в скупердяйстве (не самое, надо заметить, абсурдное предположение). Тем временем представители компании iRock утверждают, что игра находится в стадии шлифовки баланса и вот-вот будет готова. А что касается Оззи... Оззи упоенно гастролирует. Ему не до игр.

КОЕ-ЧТО О ТОНИ

17 декабря, PlanetPS2 (www.planetps2.com)

Пока до наших вечно отстающих от веяний игромоды ПК все еще не доплелась замечательная (10 баллов от по-английски сдержанного сайта GameSpot UK) и при этом отлично продающаяся на консолях игра **Tony Hawk's Pro Skater 3** (см. новость о ней в прошлогоднем июньском номере), Activision уже успела объявить о начале работ (окончание — в 2003 году) над четвертой частью именитого сериала, снова поручив ее нашей любимице Neversoft

При создании игры было потрачено 4 маленьких коробочки пластилина и погибло 7 кроликов

ЛОХОТРОНЩИК: CRAZY LOTO

ДАЖЕ В ПЛАСТИЛИНОВОЙ СТРАНЕ СУЩЕСТВУЮТ ФИНАНСОВЫЕ ПРОБЛЕМЫ. ВАМ ПРЕДСТОИТ ОЩУТИТЬ СЕБЯ В ШКУРЕ БЕДНОГО БЕЗРАБОТНОГО МАЛЬЦА, КОТОРЫЙ ЗАДОЛЖАЛ МЕСТНОМУ ВОВАНУ 1500$. А С НИМ ЛУЧШЕ НЕ ШУТИТЬ, У БРАТВЫ ДЛИННЫЕ РУКИ. НО К СЧАСТЬЮ В ПЛАСТИЛИНОВОЙ СТРАНЕ ОТКРЫЛСЯ ЛОТОРЕЙНЫЙ КИОСК, В КОТОРОМ МОЖНО ЗАРАБОТАТЬ ЗАВЕТНЫЕ ДЕНЬГИ. ДОБЫЧА ДЕНЕГ ОБЕЩАЕТ БЫТЬ ДОЛГОЙ И УВЛЕКАТЕЛЬНОЙ. В КИОСКЕ ВАС ВСТРЕТЯТ 3 КАССИРА, КОТОРЫЕ ПРЕДЛОЖАТ ВАМ ПОИГРАТЬ В ЛЮБУЮ ИЗ 53 ИГР.

МИНИМАЛЬНЫЕ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
PENTIUM 200
16 MB RAM
4X CD-ROM
ВИДЕО: 1MB SVGA
2MB НА ЖЕСТКОМ ДИСКЕ
WINDOWS 9X
DIRECTX 6

RUD PRESENT

ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ЗАКУПОК: ОБРАЩАТЬСЯ ПО ТЕЛ. (095)111 5156, 111 5440, E-MAIL: MARKET@BUKA.COM

Бука
BUKA ENTERTAINMENT

НЕ проверено цензурой

пусть и несуществующих космических кораблей, но мы безбоязненно можем заявить, что примерно так эти корабли и должны летать. Во-вторых, благодаря этой физике будет возможно, двигаясь в одном направлении, стрелять в другом или же стрейфиться, — очень полезная возможность, особенно для защитного маневра. В-третьих, сам геймплей изменится. Он не будет похож на классический. Хороший пример — симуляторы самолетов Второй мировой войны и современные. Их динамика, действия игрока и AI разительно отличаются! Вот и мы подразумеваем переход на другой уровень взаимодействия. Так, много внимания будет уделено средствам ведения радиоэлектронной войны и противодействию им.

.EXE: Раз уж заговорили о военных действиях... Насколько сильны различия между кланами в части оснащения кораблей и тактики боя?

А.М.: Именно так, различия будут касаться как раз оснащения и типов кораблей, а также их поведения. Скажем, клан Тройдэн (клан игрока, изгоняемого с родной планеты и бегущего от врагов. — **М.С.**) — это прежде всего ученые. Пусть вас не смущает это слово, оно никак не характеризует клан с точки зрения морали, скорее обозначает основательный подход ко всему, в том числе и к тактике ведения космического боя. Дэвиан, который подключается к погоне, чтобы завоевать авторитет среди других кланов и, возможно, войти в коалицию с кланами Ронго и Плэктор, — прямая ему противоположность: его основная задача — сопровождение кораблей флота погони; однако если этому клану все же приходится воевать, ребята показывают себя настоящими громилами. Пилоты кораблей очень хорошо подготовлены и действуют крайне слаженно, предпочитая быстро уничтожать всем скопом по одной цели за прием.

О кораблях. Здесь тоже все не так скучно. К примеру, клан Тройдэн будет обладать "традиционными" типами кораблей (орбитальный истребитель (да, бои будут проходить как в открытом космосе, так и на орбитах планет), истребитель, перехватчик, бомбардировщик и штурмовик), зато у его соперников вы увидите любопытные симбиозы.

Орбитальный истребитель Rex. Многофункционален (чувствует себя одинаково уютно как в космосе, так и в воздухе), но не слишком эффективен.

Перехватчик Zong. До зубов вооружен и очень быстр. Основной недостаток — низкая маневренность и паршивая защита.

.EXE: А сколько кораблей позволено менять игроку в течение игры? И подлежат ли они какой-либо модернизации?

А.М.: Игроку доверят лишь шесть кораблей из списка, насчитывающего свыше шестидесяти. Так продиктовано нашим сюжетом, и так решили мы, исходя из реализма. Конечно, в процессе игры кораблей коснутся легкие изменения, но в основном вам придется летать на одних и тех же машинах — это если не учитывать возможность оснащения различными типами вооружения.

.EXE: Предусмотрены ли сражения с инопланетными расами или контакты с ними нужны исключительно для получения новых технологий?

А.М.: Нет, боев с инопланетянами не будет. Мало того, у землян нет ни малейшего шанса устоять против агрессии. Человечество даже в столь далеком будущем все еще летает на реактивных двигателях. Конечно, их нельзя сравнить с современными, "допотопными", но все же антигравитация им пока не доступна. Зато ею владеют пришельцы, и они, кстати, вовсе не инопланетяне. Но это отдельный разговор...

.EXE: Какими графическими изюминками может похвастаться движок игры? Без мощной графики вам будет трудно завоевать любовь игроков...

А.М.: Запланирована поддержка некоторых новомодных вкусностей вроде Dot3 Bump-Mapping, Pixel & Vertex Shaders и, возможно, технологии TRUFORM. Будет красиво!

.EXE: Верим. И последний вопрос: что еще, помимо ньютоновской физики и возможности вволю покомандовать, отличает вашу игру от других космосимуляторов?

А.М.: Во-первых, как я уже говорил, несколько иной геймплей, непривычный любителям традиционных симуляторов. Во-вторых, любопытная идея существования третьей силы — Земной конфедерации, которая в зависимости от действий игрока либо начнет помогать клану Тройдэн, либо останется нейтральной, либо будет воевать с кланом (так вот ты какой, нелинейный сюжет! — **М.С.**). В-третьих, выбор ору-

(все присутствующие встают и громко произносят: "Слава тебе, гспди!").

Несколько странно рассуждать об игре, предыдущую часть которой видел разве что в снах и многочисленных видеороликах, однако, зная репутацию Neversoft на поприще скейт-симуляторов, ни о чем плохом думать не получается. Если товарищи обещают улучшенную графику, еще большую интерактивность, количество скейтеров, вплотную приближающееся к населению небольшого северного городка Нарьян-Мара, и список трюков размером с "Ветхий завет", — значит, так тому и быть.

КОЛЬЦО ВЛАСТИ

7 и 18 декабря,
Business Wire (biz.yahoo.com)

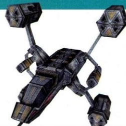
Забавная ситуация сложилась с правами на The Lord of the Rings. 7 декабря прошлого года компания Vivendi Universal Publishing объявила о заключении сделки с Tolkien Enterprises, по которой первая получает эксклюзивное право на издание всевозможных игровых продуктов, базирующихся на трех книгах знаменитого толкиновского эпика. А через полторы недели (то есть 18 декабря, за день до премьеры первого фильма по мотивам) о схожей сделке с не менее эксклюзивными правами, но уже с New Line Cinema, которая и отвечает за экранизацию саги, объявила Electronic Arts.

Обе компании, надо заметить, жутко гордятся собственными приобретениями и друг на друга внимания стараются не обращать, что у сторонних наблюдателей волей-неволей вызывает покровительственную усмешку. Ни одной игры для ПК, к слову, до сих пор так и не объявлено, но с вероят-

жия оказывает очень сильное влияние на тактику игры. Вы помните, как это воздействует на геймплей Mechwarrior? Так вот, подобная система существует и в нашей игре. Ведь реалистична не только физика полета, но и вся физическая модель мира. Например, у оружия есть отдача, можно даже повторить подвиг капитана Врунгеля, известного стрелка пробками из бутылок с шампанским! Без шуток, такие случаи, когда отдача способна отбросить вас далеко назад, если мощности двигателей будет недостаточно для компенсации силы, действующей на корабль, вполне возможны. Наконец, это иная вселенная, иные проблемы. Неужели вы не хотите помочь своему клану?

.EXE: Хотим, хотим! Не меньше, чем увидеть Homeplanet в живую. Ждите в гости в самом ближайшем будущем. И спасибо за ответы!

А.М.: Не за что, всегда рады!



Истребитель Slider. "Невысокие динамические характеристики с лихвой компенсируются отличной маневренностью и хорошей тяговооруженностью" (цитата с официального сайта игры).

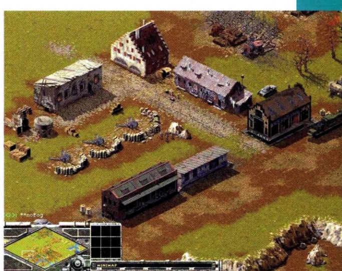
КОММЮНИКЕ

SUDDEN STRIKE 2

www.suddenstrike.com	
Дата выхода	2 кв. 2002 г.
Жанр	RTS
Разработчик	Fireglow
Издатель	
CDV Entertainment AG	www.cdv.de

Свершилось: 21 декабря пр.г. прогерманский издатель CDV наконец-то официально подтвердил факт разработки сиквела к обожаемой многими powergamer'ами (и лично мною) мозголомной стратегии Sudden Strike (на Руси — "Противостояние-3"). Шаг, на мой взгляд, и не очень-то нужный. Запоздалый шаг. Чистая, одним словом, формальность. Почему? Объясняю. Номер раз: уже около двух месяцев достоверная информация о разработке игры, подкрепленная скриншотами и заявлениями от Fireglow, просачивается (и даже бьет ключом) на различные фан-форумы в Сети. Номер два: такая замечательная игра не может обойтись без продолжения. Фанаты не простят, а издатель выгонит на улицу.

Питерская Fireglow на улицу выгоняться не желает, и поэтому Sudden Strike 2, по утверждениям славных земляков, превзойдет все наши ожидания. Кроме одного: движок останется прежним. Впрочем, подобными заявлениями кого-либо в наши дни смутить непросто — знакомство с компанией Westwood и лично серией C&C имеет свои плюсы.



Итак. Как говорится, и снова в бой. В новых кампаниях на тему — правильно — ВОВ (в импортном варианте WWII) разработчики сталкивают лбами пять держав: к уже имеющимся России, Германии, США и Великобритании присоединяется незаслуженно забытая Япония — и это меня особенно вдохновляет. Как вы помните, в SS юниты каждой из сторон говорят на родном языке. Таким образом у всех игроков появляется неплохая возможность не только подучить английский или немецкий, но и ознакомиться с японским языком — на случай непредвиденной командировки. Мало ли что в жизни случается.

В результате увеличения воюющих сторон числом до пяти штук общее количество разнообразных юнитов в игре с легкостью переваливает за третью сотню. Среди прочей техники в списках новобранцев фигурируют крейсеры, десантные катера, баллистические ракеты "Фау-2", грузовые самолеты, броне- и просто поезда. С последними так и вообще сказка: мы сможем манипулировать железнодорожным полотном не хуже белорусских партизан: минировать, уничтожать и чинить обратно.

ностью 67% можно быть уверенным в том, что как минимум один релиз подоспеет аккурат к выходу фильма The Fellowship of the Rings на DVD, который планируется этой осенью.

ПОСЛЕДНИЙ СЕЗОН РЕЗИДЕНТА

20 декабря, CNN/Money (money.cnn.com)

Величайший эксперимент в истории компьютерных игр под названием **Majestic**, стоивший своему автору — Electronic Arts — порядка 5-7 млн. долларов, с успехом провалился, о чем удрученные представители компании не преминули сообщить буквально на днях. Напомним, что основной особенностью Majestic, позиционировавшейся как "психологический веб-триллер", было прямое взаимодействие с игроком. Вы регистрировались, отправляли в EA свои данные, указывали желательный уровень погружения в игру и начинали распутывать какой-нибудь хитрый заговор, время от времени получая от игры телефонные звонки, письма по электронной почте, факсы и прочий "спам".

Задумка, увы, так и не была до конца понята широкой общественностью. Из 800 тыс. подписавшихся бесплатно лишь порядка 71 тыс. довели свои "дела" до логического завершения, а как только в EA начали вежливо просить у доморощенных сыщиков немного денег за право поиграть еще, количество подписчиков упало до 10-15 тыс. Надо ли объяснять, что подобная цифра смехотворна для столь глобального проекта? Одним словом, к середине 2002 года все закончится.

Отдельного упоминания заслуживает возможность захвата в плен вражеских офицеров и танков. Более того, если верить полуофициальным источникам, экипаж для захваченной бронетехники нужно будет подбирать собственноручно, с умом расходуя бесценные кадры. Подобная возможность была предусмотрена в первой части игры — но только для джипов. Теперь же дискриминация изничтожена в корне. Если есть здесь ветераны сетевых баталий, они непременно вспомнят, как зверствовали в тылу врага, посадив в Kubelwagen пару пулеметчиков, снайпера и генерала (песчаных карьеров). Душа поет, враг рыдает!..

И это еще не все, разработчики обещают воздушные бои и морские баталии. Я лично склонен верить. Жду. Может, даже нагряну с ревизией.

К сожалению, некоторые заявленные особенности SS2 (а их более чем достаточно) по техническим причинам в данном материале упомянуты не были, но дорредакция в полном составе обещает исправиться и в обязательном порядке возместит недостачу информации. Как пить дать.

Geheimdienstabteilungsoffizier Alexander von METALLURGEN.

PROJECT ONE

www.thirdwire.com/projects/rt/rt_index.htm	
Дата выхода	Не объявлена
Жанр	Авиасимулятор
Разработчик	
Third Wire	www.thirdwire.com
Издатель	Не объявлен

РОК-Н-РОЛЛ

Мистер Цуоши Кавахито (Tsuyoshi Kawahito) не новичок в авиасимуляторном деле. В том, что Longbow 2 стал той классикой, какой он стал (вместо Longbow 1 с прикрученной поддержкой 3D-ускорителей, как это планировалось), немалая заслуга именно Кавахито-сан. Потом он работал над European Air War. Ныне же под его руководством компания Third Wire делает свой первый проект, который так и называется — Project One.

Итак, на дворе шестидесятые. Самолеты уже вовсю реактивные, но воздушный бой еще нередко ведется по старинке, на хвост и пушками. Тема теоретически благодатная, а вот практически как-то все не выходило.

В начале нам выдадут F-100. Радара нет, ракет нет, но есть пушки и МиГи-17 для их применения. Будут еще F-104, A-4 (дедушка всеми любимого A-10, тоже штурмовик). Ближе к концу обещают F-4 и МиГ-21 в качестве противника.

НИКАКОГО КОСМОСА

20 декабря, Computer and Video Games (www.computerandvideogames.com)

Не прошло и дня с момента появления в столице первого номера Game.EXE за 2002 год, где строгий, но справедливый Господин ПэЖэ немного поругал, немного похвалил, но в целом весьма снисходительно отнесся к подводно-космической AquaNox, как разработчики игры (Massive Development), удовлетворившись, судя по всему, полученной оценкой, в срочном порядке решили делать сиквел и немедля объявили об этом своему новому издателю JoWooD. Ни сроки выхода, ни какие-либо отличительные особенности игры пока не афишируются, но если немного помечтать и вообразить, что в Massive Development умеют читать по-русски, можно представить себе, что **AquaNox 2** (которую, кстати, у нас будет издавать компания "Руссобит-М") избежит жуткого управления, пустых диалогов и откровенно завышенных системных требований. А еще — никакого космоса. Кругом одна вода.

В ОНЛАЙНЕ НЕСПОКОЙНО

21 декабря, The King of Fighters World (www.kofworld.com)

Вы будете смеяться, но у нас создается стойкое впечатление, что жанр файтингов на ПК переживает ренессанс. Сначала не слишком удачный, но все-таки состоявшийся порт The King of Fighters 99, затем анонс безымянного онлайнового файтинга от Click Entertainment, создателей Throne of Darkness, следом — появление красочного, сложного и очень интересного Guilty Gear X (см. рецензию в этом номере!), а не так давно стало известно, что компании SNK и Unotac готовят к выпус-

Самая непривычная для симулятора вещь — дело будет происходить не в нашем мире, а... если хотите, назовите это альтернативной историей (причем даже не над нашим рельефом). Можно играть как обычно — награды, повышения и т.п. Но есть и другой вариант — игра в качестве наемника. Представляете, да? Выполняем миссию, получаем деньги, тратимся на ремонт, топливо, боеприпасы, апгрейды к старому самолету или на покупку нового помощнее. После такого заявления уже не удивляет, что авторы не позиционируют свой симулятор как сугубо хардкорный; впрочем, они говорят, что игра не будет входить и в позорный стан "аркадных симуляторов". Обещают нечто среднее. Мистер Кавахито сообщает, что в летной модели упрощений не ожидается, но они будут в авионике, и иллюстрирует это тем, что в F-4 было сложно управлять радаром. Признаюсь, несколько странно слышать такое от человека, работавшего над Longbow 2 с его миллионом режимов радара, но что ж поделать, серьезные симуляторы нынче в опале. Так что одной клавишей будем цели перебирать, а другой...

Впрочем, обещают донельзя открытую архитектуру. Можно будет добавлять свои кампании, свои самолеты, свое что угодно. Так что при благоприятных условиях вполне можно ожидать патчей, поднимающих летную модель до серьезного уровня (как это уже случилось с предыдущей работой г-на Кавахито — European Air War), а также патчей, доводящих авионику до надлежащего хардкорного состояния. Ну а сами создатели уже говорят про будущие аддоны и продолжения (мне кажется, я уже знаю, как будет называться их второй проект).

А кончается игра в 1969-м, когда Abbey Road уже вышел, но Beatles еще не распались. Идиллия, честное слово.

Ашот АХВЕРДЯН.

ПОВОД ДЛЯ ГОРДОСТИ

"САБОТАЖ" (SABOTAGE: FIST OF THE EMPIRE)

www.cdv.de/vorschau/templates/vorschau_e.php3?id=1006352146

Дата выхода	Не объявлена
Жанр	Ролевой шутер от первого лица
Разработчик	Avalon Style Entertainment
Издатель	
CDV	www.cdv.de

Если такая уважаемая компания, как CDV берется за издание игры из российской почти-глубинки, создатели которой не отличились пока ничем, кроме квеста "Пластилиновый сон" (эрудированная Маша А. подсказывает, что к завершению близятся работы и над второй игрой Avalon Style — "Вовочка и Петечка: Даешь каникулы!"), это может быть истолковано лишь двумя способами: либо практичным немцам отказала практичность, деловая хватка и чувство прекрасного одновременно, либо "Саботаж" (он же Sabotage: Fist of the Empire) в жизни выглядит куда как лучше, чем на скриншотах.

Честно говоря, по сравнению с Kreed, впечатления от встречи с которым изложены мной в прошлом номере (стр.36), Sabotage смотрится классическим бедным родственником. Невероятная игра теней (некоторые прозорливые читатели всерьез считают, что вашего корреспондента купили банальными "лайтмэпами"), выдержанный единый стиль, четкие текстуры — всего этого в "саботажных" картинках, увы, пока не видно. Есть лишь засилье однотонного цветного освещения (красное, синее, зеленое), странноватая смесь техногенной и готической архитектур и довольно посредственные игровые модели.

По счастью, Sabotage и не пытается взять свое графикой — в арсенале игры есть кое-что поинтереснее, чем все 3D-фокусы, вместе взятые. Хотя "Саботаж" и исповедует помиссионное развитие событий, практически в любое место можно вернуться с той или иной целью, а сами задания обе-

ку многопользовательскую онлайновую РПГ The King of Fighters Online (да, дело в названии).

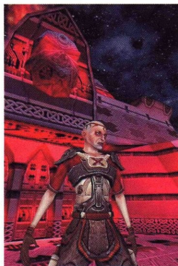
Перспективы, скажем откровенно, захватывают дух. Вы выбираете одного из шести бойцов (со временем их количество вырастет) и свободно путешествуете по онлайновому миру, в котором одновременно с вами разгуливают несколько тысяч человек! С каждым можно подраться в самом что ни на есть файтинг-режиме, используя до боли знакомые удары и комбо, причем характеристики персонажа будут расти как за счет накопления опыта, так и благодаря коллекционированию выпавших из поверженных противников предметов. Первые скриншоты уже разят наповал: видеть все эти скопления чистящих друг другу физиономии людей становится просто невыносимо, а европейский и американский релизы состоятся, увы, лишь в 2003 году.

ВЛАСТЬ РОЛЕВИКАМ!

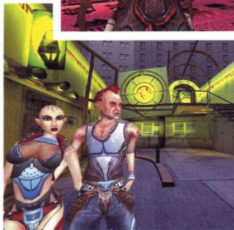
27 декабря, PC Game Review (www.pcgr.com)

Знаменитый сайт Yahoo!, являющийся по совместительству крупнейшим и, пожалуй, самым удобным и качественным поисковиком (после Google, конечно), обнародовал результаты исследований Yahoo! Buzz Index, которые по сути представлены банальной "горячей десяткой-двадцаткой-и-так-далее" наиболее часто вводимых в строке запроса слов и их сочетаний. Нас не слишком заинтересовали данные "общей десятки" (здесь властвуют Britney Spears и World Trading Center, а к играм можно с большой натяжкой

щают быть разнообразными до чертиков: найдется место и стрельбе, и разведке, и диверсиям, важность которых дополнительно подчеркнута названием игры. Сотрудники Avalon Style, помимо этого, обещают приукрасить игру нелинейным сюжетом, активным общением/взаимодействием с NPC и, что радует больше всего, элементами РПГ.



Ролевые элементы позволят создать и воспитать своего героя таким, каким его захочет видеть играющий: хоть святым паладином, хоть агрессивным убийцей с маниакально-депрессивным психозом, хоть подлым предателем — последнее можно устроить, переметнувшись на сторону Конфедерации (изначально, как легко догадаться из названия, герой служит Империи). Обычная, казалось бы, вещь, эти ролевые элементы, но в применении к 3D action наводят на мысли, свят-свят-свят, чуть ли не о System Shock. Что, конечно, вряд ли.



"Взращиванию", между прочим, поддается не только главгерой, но и его оружие. Сколько видов разрушительных устройств будет присутствовать в Sabotage, пока не уточняется, но несколько названий мы можем привести прямо сейчас. Это 6-barrel Chaingun, Lazer Rifle, Pistol и Machinegun. Только представьте, какой красавец может получиться из дважды проапгрейженного "шестиствольника"! Словом, "Саботажу" есть чем гордиться. И если хотя бы на минуту отвлечься от не слишком притязательной графики (все-таки создание движков в России еще не поставлено на поток), то понять мотивы CDV, взвалившей на себя издательское бремя, будет гораздо проще.

Михаил СУДАКОВ.

отнести лишь PlayStation 2), зато "игровой топ-10" показался в меру забавным. Чтобы не отнимать попусту журнальное место, ограничимся буквально парой фактов.

Из десяти наименований шесть оказались ролевыми играми (похоже, Yahoo! пользуется только Скар), причем аккуратную половину одеяла тянет на себя мыльная опера под названием Final Fantasy. Ну а на первом месте, как всегда, The Sims. Покемонов на них нет.

ЕЩЕ ОДИН ТУРНИР

2 января,
журнал Joystick (Франция)

Отбросив в сторону благородные мечты о завершении давно анонсированного, но так, похоже, и не продвинувшегося в разработке дальше пресс-релиза проекта Dark Sector, "парни-номер-два" в FPS-индустрии Digital Extremes проболтались французскому журналу Joystick, что уже довольно приличное время заняты изготовлением **второй части Unreal Tournament**. Среди features обещается куда более серьезный командно-ориентированный геймплей, около 30 уровней и 50 персонажей, несколько новых видов оружия, режимов игры (в списке есть очень забавные наименования вроде Bombing Run и Domination 2) и движений (уклонение, ускорение, двойной прыжок, "переместитель" и "берсеркер"), а также — внимание! — управляемые наземные и воздушные транспортные средства. Графический движок, как и следовало ожидать, перекочует прямиком из Unreal 2, а вот дату релиза Infogrames (издатель) называть пока не торопится.

ДЕКАБРЬ

Внимание, внимание! Говорят все радиостанции бывш. Совсоюза!.. Ну, все не все, но некоторые уже заинтересовались: говорят (пока лишь по телефону), хотим ваш собственный УЧУ-топ, а под это и передачу легко вам отгрузим, минут на 30, зато два раза в неделю. А мы что, мы согласны. Правда, подробности пока рано разглашать, но вот .EXE-топ — вот он, пожалуйста.

Итак, начиная с февральского номера-2002 и заканчивая слишком отдаленным будущим, чтобы в него заглядывать, каждый творческий сотрудник журнала будет ежемесячно отчитываться перед вами о том, какой игре (или играм, если выбор слишком сложен) он посвящал наибольшее время в течение последних 30 дней. Смотрите, удивляйтесь и мотайте на ус: если, скажем, в Wizardry 8 без устали играет каждый четвертый .EXEman, то, быть может, игра все-таки достойна вашего пристального в.?

Господин ПЭЖЭ

Пытаясь спрятаться от мира, ушел в астрал и вырезал всех Dark Elves в Arcanum. Гады они, однако: того и гляди Arronax'а вызовут. Ну ничего, T'sen Ang уже пуст! Когда рука больше не держится на мыши, приходится разминать ее в Rally Trophy. Ну в самом деле, не Wolfenstein же снова проходить...

Александр "Скар" ВЕРШИНИН

Играл в Return to Castle Wolfenstein на максимальном уровне сложности. Потому что фашисты — гады, а за Родину надо отомстить.

Маша АРИМАНОВА

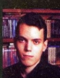
Забытый человечеством в вагоне Casanova: The Duel of the Black Rose все еще не утратил очарования. Иногда здорово бывает проникнуть во вчерашний день, мир забытых вещей, сидеть там совершенно одной, играть в потускневшую вчерашнюю игру и ждать, пока придут лангольеры.

Олег "Олег Михайлович" ХАЖИНСКИЙ

Разрываясь между десятком интересных игр, сохранил верность "Ил-2: Штурмовик", в котором после пяти тысяч неудачных попыток наконец-то одолел свой первый "мессер".

Александр МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ

Половину декабря играл в Wizardry 8 — времени отнимает уйму, потому что монстрам на дорогах Доминуса нет числа, да еще и респаунятся с интервалом в несколько минут. Hack'n'slash чистой воды — дико утомляет, но затягивает надежно.



Фраг СИБИРСКИЙ

Ghost Recon из игры превратился в несколько утомительный двадцатитрехчасовой образ жизни. Иногда все же удается урвать свой кусочек обласканного критикой Alien Versus Predator 2, о котором много и вдумчиво читал в популярном журнале Game.EXE. Замечательнейшая игра!

Ашот АХВЕРДЯН

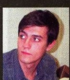
Wizardry 8. Светоч. Паралич. Голова с плеч. Шестое чувство. Пять пальцев. Четыре стороны света. Меня не хватает. Времени не хватает. ББ за спиной. Сейчас будет...

Андрей ОМ

Onimusha Warlords, Devil May Cry, Final Fight One и другие идеологически чуждые не считаются?.. Ладно. Тогда запишите: вниманием вашего обозревателя пополам владели и владеют Battle Realms и Star Wars: Galactic Battlegrounds.

Николай ДАВЫДОВ

Конкретно подсел на локализованную Wizardry 8: все свободное от работы, семьи и прочих забот время играю только в нее. Затягивает страшно — настолько, что уже и не помню, когда в последний раз запускал ненаглядный Tactical Ops! Жаль только, что хардкорные РПГ, подобные Wizardry, выходят слишком редко — не чаще раза в год.



Михаил СУДАКОВ

Так и не завязал с The House of the Dead 2, хотя пора бы, — оптическая мышь Genius уже начала хромать на одну кнопку и просить крысиного яду. А еще, поскольку с хорошими релизами вышел дефицит, убил массу времени на плоские "стрелялки" для эмулятора игровых автоматов MAME, среди которых хочется особо выделить R-Type Leo и 1941 — Counter Attack.

Игорь "ББ" ИСУПОВ

В связи с покупкой... только, пожалуйста, не думайте, что у меня такие доходы... я начал копить на ЭТО сразу, как только наш железный златоуст Лёша Кадыров ("Наш выбор" в студию за выдающиеся PR-способности!) озвучил появление ЭТОГО на московском торговом горизонте, откладывая чуть ли не по половине зарплаты... короче говоря, в связи с покупкой суперводительского сверхкомплекта Force RS от гениальной Action Labs (www.act-labs.com, см. также Game.EXE #11 стр.121) ни во что другое, кроме умопомрачительной Rally Trophy, играть не мог. Извините!

Впрочем, нет, что это я... Еще был сказочный, роскошный, феерический, такой, КАКОЙ НАДО, Serious Sam: The Second Encounter, но, увы, в очень малых дозах. Причины? Во-первых, руль в "Сэме" отчего-то не катит, во-вторых, пришлось некоторым образом "надрываться" с первым номером журнала, который (номер), к сожалению, получился не совсем таким, каким мыслился, но, однако ж, и пропащим его не назовешь. Искренне надеюсь наверстать с "Сэмом" в январе!

ПОЙМАЙ СВОЙ СНИТЧ!

КОНКУРС, СНОВА КОНКУРС!

Разумеется, где-то в (предположительно) Англии есть школа колдовства и волшебных искусств Хогвартс. Мы точно это знаем, потому как сами учились там с 16 по 20 ("Философский камень"), с 22 по 24 ("Потайная комната") и с 25 по 26 ("Узник Азбакана") сентября. Неосторожная игра **Harry Potter and the Sorcerer's Stone** от компании KnowWonder всячески нас поддерживает в этом убеждении (и по сей день некоторые из нас не нашли в себе сил с ней расстаться... хотя надо бы). Однако многие персонажи в этой игре выглядят совсем не так, КАК ПОЛАГАЕТСЯ, а многие запечатленные там топографические приметы школы НЕ СУЩЕСТВУЮТ, НЕ СУЩЕСТВОВАЛИ и НЕ БУДУТ СУЩЕСТВОВАТЬ. Эпизод с поиском огненных семян целиком ВЫМЫШЛЕН. И хотя рождение Норберта, норвежского спинорога, вполне реально, про его внешний вид в игре этого никак НЕ СКАЖЕШЬ. Как ни трудно этому поверить, сам феномен Гарри Поттера KnowWonder не выдуман. Он на самом деле существует.

Кроме того, разработчиком были позволены и некие ХРОНОЛОГИЧЕСКИЕ ВОЛЬНОСТИ (в частности, с получением Гарри письма), хотя в целом компания KnowWonder старалась сохранить похвальную верность духу книг Дж.К.Ролинг (J.K. Rowling). Можно ли этого было достичь в принципе? Не знаем, но авторы старались...

А теперь ВНИМАНИЕ!

Супержурнал Game.EXE (к сожалению, запрещенный к распространению на территории Хогвартса — Гарри читает нас только подпольно) предлагает всем желающим ИГРУ ПОЧИЩЕ КВИДДИЧА. Правило одно: вы находите погрешности в своей копии волшебного мира — и выигрываете! Читатель, задокументировавший максимальное число отступлений от буквы "Гарри Поттера" (маленькая просьба: за нами — см. выше — не повторять!), что позволила себе фирма-разработчик KnowWonder в своей игре, выигрывает конкурс и получает целый приз — годовую подписку на журналы Game.EXE, "Домашний компьютер" и "Компьютерра".

ВНИМАНИЕ (еще раз)!
Кроме того, разыгрываются пятьдесят "Нимбусов 2000"!

И в последний раз — ВНИМАНИЕ!
Присланное на адрес masha@game-exe.ru письмо с пометкой "Гарри Поттер" должно содержать ПОДРОБНОЕ описание КАЖДОГО обнаруженного вами расхождения с бумажным первоисточником в игре Harry Potter and the Sorcerer's Stone. Обличающие невежество KnowWonder ЦИТАТЫ из книг Ролинг — приветствуются. Принимаются также письма посредством сов. Крыс и летучих мышей просьба не беспокоиться. Маша А. их опасается.

JOE LE TAXI

GRAND THEFT AUTO 3	
www.rockstargames.com/grandtheftauto3	
Дата выхода	Апрель 2002 г.
Жанр	FPS/TPS/Action/Беспредел
Разработчик	
Rockstar Games	www.rockstargames.com
Издатель	
DMA Design	www.dma.co.uk
Издатель в России	
"Бука"	www.buka.ru

Rockstar Games и DMA Design в третий раз готовят обоснованный ответ на известную туристическую дилемму "Чем заняться в метрополии?". Забудьте ночные клубы, рестораны, кафешки, музеи, галереи и выставки. С другой стороны, в городе с ТимБёртоновским именем Liberty City подобных злачных мест не так уж и много. Зато там не счесть таксистов, полиции, агентов ФБР и бойцов национальной гвардии. А уж с этими ребятами скучать точно не придется.

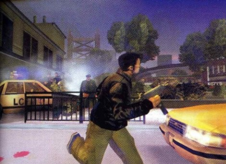
Первые две части Grand Theft Auto (GTA) лихо зажигали — во всех возможных толкованиях данного емкого слова. И у нас есть все основания, чтобы предсказать GTA3 столь же завидную участь хита и тяжелое бремя славы в придачу. Конечно, при минимальных стараниях разработчиков. Пояснения следуют.

Хорошие новости: GTA стала полностью трехмерной. Камеру наконец отвязали от совсем измученного почтового голубя и спустили на грешную землю. Дома обрели положенный размер, улицы — ширину, а водители стали просматривать дорогу дальше, чем на двадцать метров вперед. Новости плохие заключены в простом факте уже свершившегося релиза игры на консолях. В частности, на PlayStation 2. Отклики восторженные, обмороки и кратковременные помрачения рассудка стали обычным делом среди мастистых приставочных критиков. Но мы и они — словно благородные римляне и германские варвары. Покажи дремучим изящной работы ночной горшок — они водрузят посудину на алтарь и немедленно станут на нее молиться. Краткий взгляд на скриншоты выявляет совершенно ожидаемую, типичную картину. А именно катастрофическую бедность текстур и вызывающую эстетическую цингу нехватку полигональных витаминов. Оставив подобный уровень детализации в PC-версии GTA3, Rockstar и Ко подпишут игре приговор. Не смертельный, но в колонию строгого режима и с конфискацией.

Ваша история начинается с печального события: протагониста, мошенника и вора мелкой руки берут копы. В процессе транспортировки военнопленного до машины совершается нападение, и вам удается выскользнуть из цепкой длани правосудия. Судьба сводит вас со специалистом по особо взрывчатым делам. Его зовут 8-Ball. Ваш новый друг знакомит вас с мафиозной семьей, которая вскоре решает воспользоваться вашими воровскими талантами. Начало прекрасной дружбы!

Слишком долго бегать на посылках не придется. Авторы обещают быстрый карьерный рост — конечно, если вы проявите изобретательность и усердие. От похищения пожарных машин и наручников из полицейских "крейсеров" вы эволюционируете до работы со взрывчаткой, рэкета и выпаса девиц легчайшего из поведений. Не за горами и заказные задания: с вашей помощью Семья должна стать единственной в городе. Что означает элиминацию конкурентов, будь они "макаронники", "япошки" или "мексиканосы". Слово предостережения: обязательно посмотрите "Брата" Китано Такеши и не повторяйте чужих ошибок.

Перейдем к цифрам? В гаражах, парковках и на улицах вас ожидают около пятидесяти различных моделей транспортных средств. Седаны, универсалы, купе, спорткары, stretch-



limo — и это далеко не все! По-прежнему к вашим услугам пожарные автомобили, машины "скорой помощи" и реанимобили, фургоны, тягачи и бетономешалки. Выть сиренами, пугать мигалками и хлестать водой из водометов обязательно. Жаль не дадут покрыть асфальт бетоном.

Город разделен на три больших района: индустриальный, бизнес-сити и спальные трущобы. Доступ к различным частям мегаполиса будет открываться в строгой последовательности, в качестве поощрения за прохождение основной сюжетной линии. Которую, к слову, можно и забросить. Как и раньше, на улицах припарковано достаточно начиненных миссиями автомобилей, а угнанные лимузины наверняка можно выгодно толкнуть на ближайшей свалке. Степень вашей "доставучести" измеряется градусником о шести звездах: совершите что-нибудь неправомочное на глазах у патрульного — он одарит вас ориентировкой на розыск. После четырех "звезд" вызывается ФБР и оперативные вертолеты, а после пяти — национальная гвардия — при пушках, бронетранспортерах и прочих сильных аргументах. Противопоставить им что-то будет уже тяжеловато, даже несмотря на наличие в вашем арсенале огнемета, гранатомета и автомата.

Кстати, единственное оружие, которым можно пользоваться не выходя из машины, — это "Узи". Что приводит нас к основной придирке к Grand Theft Auto 3. Девяносто процентов шотов показывают нашего героя бодро топающим по кварталам города на своих двоих. Что абсолютно не сочетается ни с изначальным концептом серии, ни с названием данной игры. Ведь GTA всегда была о машинах, о бешеных городских гонках, о кражах "Феррари", черт подери! Хотим ли мы обладать возможностью залезть на крышу со снайперской винтовкой (просто Hitman какой-то) и отстреливать оттуда полицейских? Нет, нет и нет. Душа просит выкинуть из "Кадиллака Эльдорадо" 1957 года рождения его чванливого владельца, пригнать четырехколесного красавца к приятелю маляру, перекрасить его в яркий цвет спелой малины, поменять номера и щеголять на нем, пока не надоест.

Вот ЭТО — GTA.

Александр ВЕРШИНИН.

THEY CAME FROM HOLLYWOOD

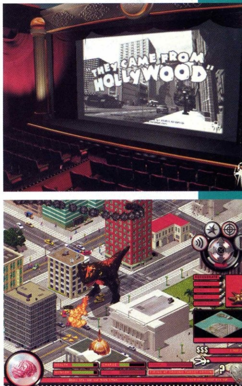
www.theycamefromhollywood.com	
Дата выхода	2 кв. 2002 г.
Жанр	Action/RTS
Разработчик/издатель	
Octopus Motor	
www.theycamefromhollywood.com/octopus_mo.html	

АТАКА 200-ПИКСЕЛЬНОЙ ЖЕНЩИНЫ

Игра They Came From Hollywood (TCFH), определенно, слишком хороша для этого гнусного мира. Убежден, подобно фокстерьеру Монморанси она попала сюда по странной случайности и в самом скором времени будет вознесена ангелами в сияющей колеснице обратно на небеса, откуда нам уже улыбаются фильмы безумного гения Хэролда Хакстона (Harold Haxton) Attack of the Tin Behemoth (1953) и Mars Needs Chicken! (1953), а также все до единого фолианты Александры Марининой и этого, как его, Дж.Р.Р.Т.

Скриншоты, опубликованные на официальном сайте проекта через полгода после событий 11 сентября, демонстрируют разгром гигантскими монстрами деловых кварталов Нью-Йорка и снабжены подписями вроде "Получи, корпоративная Америка!!". Студия Octopus Motor, разрабатывающая игру, состоит из двух человек: всю работу делает Ларс Норпчен (Lars Norpchen), бывший сотрудник Spectrum Holobyte и Walt Disney (если не врет), а интервью раздает законченный псих и словоблуд по прозвищу Sparky, на чьем персональном сайте Phobe.com содержатся среди прочего дельные рекомендации по изготовлению миниатюрного гробика с тем, чтобы подарить его кому-нибудь на день рождения. Sparky пишет также хайку про гигантских монстров: "Bad idea to/ Capture King Kong, don't they know/ Monkeys throw their poo?" Обойдемся без подстрочника, ладно?

Судя по всему, в отличие от всех остальных концептуальных игр, в TCFH можно будет играть: шесть основных американских городов для растаптывания (в дальнейшем, как говорит Sparky в интервью сайту HomeLan Fed (www.homelanfed.com), "мы позволим вам скачивать с сайта новые площадки для выгула гигантов: первыми на очереди Лондон, Москва и Токио"), десяток собственно монстров (среди которых мне хотелось бы отдельно отметить Ходячее Глазное Яблоко, Марсианскую Летающую Тарелку и 52-футовую Женщину), полчища полиции, армии и ученых (последних, конечно, с учетом обстоятельств жизненно важно давить в первую



очередь). Монстрочудовища для пущей красоты исполнены из спрайтов, зато весь окрестный метрополис честно полигонален и, кажется, рушится с некоторой оглядкой на физические законы. Обещана полная свобода: сбиваем вертолеты, крушим дома, выворачиваем из земли каждый встреченный пожарный гидрант, жрем людей и полицейских, надкусываем рекламные щиты. "Big is good, little is bad, — не унимается Sparky, — and you're big, baby". Помимо прочего, подопечного монстра разрешено будет выпотрошить и заново набить в соответствии с собственными представлениями о: сменить оружие, отрегулировать болевой порог, уточнить, будет ли он плотоядным (а как же!!!), et cetera.

Последний фильм упомянутого Хакстона, кстати, датируется 1969 годом и носит роскошное название Newtrino Vs. Etcetera. Слово Sparky: "Хакстон — наш Эд Вуд (Ed Wood), только не запойный и без подозрительной привязанности к белым ангорским свитерам".

Андрей ОМ.

P.S. Девелоперы уже определились с системными требованиями. Ожидается, что ими будут Windows 95/98/ME, 128 Мбайт ОЗУ и Celeron 350. О резиновом костюме в человеческий рост пока ничего не сообщается.

BLOODRAYNE	
www.terminalreality.com/Bloodrayne.htm	
Дата выхода	4 кв. 2002 г.
Жанр	Action
Разработчик	
Terminal Reality	www.terminalreality.com
Издатель	
Majesco	www.majescosales.com

ПОДАЙТЕ ЗЕРКАЛО ВАМПИРУ

Успевшая оправиться от кратковременного владычества печально известного издателя компания Terminal Reality, в последнее время подвизающаяся исключительно на изготовлении "черно-белых" игр ужасов, неожиданно возвращается на нашу арену с весьма характерным экшеном BloodRayne. На этот раз издавать продукт непомерных творческих усилий будет молодой, но подающий большие надежды публикатор Majesco.

Погруженный во вторую половину тридцатых годов прошлого века, позиционирующий агента секретного бюро по борьбе с паранормальными явлениями в качестве главгероини, закручивающий сюжет вокруг стержня оккультных изысканий молодых любителей национал-социализма, BloodRayne просто поразительно оригинален.

Уставшая отбиваться от вымогателей Nocturne 2 (ну где же, где?!), компания явно ползет, оставляя слизистый след, по проторенной дорожке. Вот разве что движок целиком новый: диаболический Infernal Engine, который рассчитан на насекомоядной скорости действие, интенсивные, яростные побоища, в которых вперемешку используется огнестрельное и неогнестрельное оружие. Арсенал, как выясняется, богатый. Выходит, кстати, BloodRayne одновременно на PC и Xbox. К чему я это вспомнил? Что же, почитайте закрывающую наш журнал рубрику Андрея Ома, где речь идет о слезах дьявола.

Для меня идея безумного консольного экшена в исполнении Terminal Reality кажется дикой. Ведь эта контора прославилась спокойными, несколько даже меланхоличными survival horror, в которых по-настоящему страшно нам было именно тогда, когда ничегошеньки не происходило.

Тем не менее машина раскручивается в весьма определенном направлении: помесь вампира и кого-то там еще, агент Бладрэйн наделена нечеловеческой силой, акробатическими склонностями, ночным зрением и обостренным восприятием, каковое позволяет ей уклоняться от пуль в модном режиме рапида (интересно, как бы рапид смотрелся в Nocturne?) и даже вроде бы отбивать их пистолетом а-ля Джет Ли. Для восполнения природных запасов силы, склонностей,

зрения и восприятия приятная во всех отношениях девица испытывает традиционно неумирающую жажду и питается исключительно кровью поверженных врагов. А если держать агентшу на голодном пайке, то она в конце концов впадет в кровавую одержимость и короткий отрезок времени будет косить нечисть просто с небывалым энтузиазмом. Но потом, понятно, издохнет. Открываются кое-какие любопытные возможности по балансировке игрового процесса, не так ли? А еще: кто-нибудь пробовал проткнуть колом вампира, действующего в режиме slow-mo? Кажется, я слышал о подобном моде для Max Payne...

Меня, между всем прочим, страшно волнует вопрос, встанет ли обожающая страшные сценки с зеркалами Terminal Reality в этой проблеме на сторону Анны Райс, которая маниакально продолжает утверждать в своих книгах, что вампиры все-таки имеют отражения?

Ну а получить на своей платформе собственный Devil May Cry, изготовленный крепкими профессионалами, нам было бы совсем даже неплохо. EXE

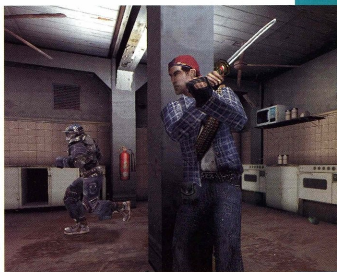
Фраг СИБИРСКИЙ.

БЛИЗНЕЦЫ

DEVASTATION	
www.digitalo.com	
Дата выхода	Не объявлена
Жанр	Командный FPS
Разработчик	
Digitalo	www.digitalo.com
Издатель	Не объявлен

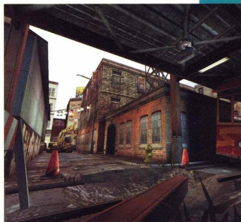
Чтобы составить правильное мнение о некоторых играх, вовсе не обязательно читать пресс-релизы и изучать интервью с разработчиками. Зачастую достаточно одного беглого взгляда на скриншоты (если, конечно, игра имеет честь принадлежать к вздорному племени "командных шутеров от первого лица в не слишком отдаленном будущем"), чтобы устало вздохнуть: "А, это снова вы, господин Decoy, он же New World Order, он же шутер-который-никогда-не-выйдет...".

Если игра с говорящим именем Devastation ("опустошение, разорение") и отличается от NWO чем-то, кроме движка, то эта разница невооруженным глазом незаметна. Графика — да; пока авторы бывш. Decoy корпят над неотличимой имитацией 3D Studio, парни из Digitalo вовсю используют последнюю редакцию Unreal Engine, фотореалистичных высот не достигая, но зато получая возможность сконцентрироваться непосредственно на игровом процессе.



Впрочем, программисты твердят из своего угла, что Unreal-движок подвергся такой мощной модификации, каковой история игростроения еще не видывала. Особо сильные изменения коснулись интеллекта ботов — оный именуется не иначе как "революционный", а лично главным продюсером Виком Де-Леоном (Vic DeLeon) обещается, что компьютерные враги и напарники удивят игрока так, что шок от встречи с ботами Unreal Tournament покажется всем детской страшилкой. Что несколько смущает — лично я никакого шока в описываемых условиях не испытывал.

На скриншотах тем временем видно порядка пяти (к релизу обещаются аж 20) персонажей различной наружности, из которых более всего впечатляет, конечно же, парень в бейсболке с катаной в руках, робко выглядывающий из-за колонны в надежде порубить какого-то здоровяка, по уши за-



кованного в броню. Из чего следует прелюбопытный вывод: Devastation, похоже, станет первым в мире командным action, в котором, помимо классов "хакер", "боевик", "снайпер" и проч. (так утверждают официальные источники из Digitalo), появится уникальный класс "олигофрен".

Кроме самурайских мечей для людей с особым складом ума и PDA-устройств для закоренелых хакеров, в арсенале игры полным-полно другого, куда более привычного оружия. Все "пушки" Devastation ведут свою родословную из конца двадцатого — начала двадцать первого вв., то бишь практически идентичны современным шотганам, автоматам, гранатометам и снайперским винтовкам. Кто-то называет это реалистичностью (мол, киберпанковский мир недалекого будущего не слишком отличается от мрачного настоящего), кое-кто — недостатком воображения, однако наличие в игре прототипов оружия, еще не поступившего на вооружение "силовых ведомств" мира, этот недостаток, безусловно, всецело искупает.

Михаил СУДАКОВ.

ARMY MEN RTS	
www.3do.com/armymen/rts	
Дата выхода	Март 2002 г.
Жанр	RTS
Разработчик	
Pandemic Studios	www.pandemicstudios.com
Издатель	
3DO	www.3do.com

ФАНТАСТИК ПЛАСТИК

Компания 3DO славится, как мы знаем, умением крепко брать за горло находящиеся под ее управлением торговые марки: дав краткосрочный отгул впавшей в крайнюю дистрофию и умственную деградацию серии Might & Magic со всеми ее побочными ответвлениями, паблишер принимается жестоко доить мозолистыми руками зеленых пластмассовых вояк под логотипом "Army Men". К настоящему моменту выпущено 15 Army Men-игр для шести платформ, в разработке пребывает еще с полдюжины, а у всех разумных жизненных форм планеты Земля выработалась четкая рвотная реакция на зеленый цвет.

К сожалению, свежеанонсированная Army Men RTS (AM RTS — так и называется) по своей платформенной принадлежности пребывает под юрисдикцией нашего издания. Мы все здесь скорбим. Что может быть увлекательнее обрамления курсором зеленых пластмассовых уродцев и стравливания их с синими пластмассовыми уродцами в интерьерах обыкновенной людской квартиры, в которой, судя по первым скриншотам, проживают свиноватые любители жирной и нездоровой еды системы "пицца"?.. На просторах жилища обещаны "юмор" и интертекстуальность: разрушенные LEGO-деревеньки, атаки полчищ случайных гигантских тараканов, аллюзии на классические фильмы про Вторую мировую — и такое на протяжении всех пятнадцати однопользовательских миссий. Противотанковые ежи сделаны из зеленых карандашей, а ангары — из жестяных пепсибанок. Окститесь, ироды. По-мо сто лет как приказал нам всем жить долго и счастливо.

Ситуация интересна еще и тем, что на производство пластмассового эпика 3DO подрядила компанию, исполняющую в нашей индустрии роль неприхотливого разнорабочего румынско-молдавских кровей, — Pandemic Studios (вспомним для начала безбрежный позор BattleZone 2 и Dark Reign 2 — на обе эти игры AM RTS, как явствует из скриншотов, до содрогания похожа). Цена, на которой сошлись стороны, явно не была высокой. Четыре бутылки водки и два плавленых сырка?..

Судя по первым сообщениям с мест, Pandemic взялась за дело с жаром: так, главным ресурсом в AM RTS будет пластмасса, каковую планируется добывать из разбросанных по полям битвы детских игрушек и трупов павших товарищей. Второй ресурс, энергия, гнездится в потерянных свинохозяевами квартиры батарейках: как говорят разработчики, "в большинстве миссий недостатка электричества вы не заметите никогда". Это, понимаете, чтобы было проще. С теми же целями интерфейс будет низведен до уровня совершенной одноклеточности, а количество типов войск не превысит десяти. Среди последних гарантируются огнеметчики, — напомню, что своим существованием вся эта зеленая мерзость обязана ностальгическим воспоминаниям кого-то из высших чинов 3DO о том, как весело было в подгузничном возрасте жечь спичками зеленых пластмассовых атьдватиков.

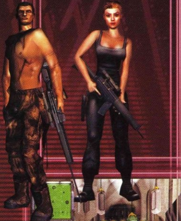
Андрей ОМ.

P.S. Метафора, которой в новости не нашлось места, а выбросить жалко: гнусноватый сериал Army Men обнаруживает удивительные черты идеологического сходства с японским пластиковым электропопом вроде того, что исполняют Pizzicato Five. Два притопа, писклявый голосок, не покидающая лица искренняя улыбка. Раздражает — страшно. Просто страшно.

Вертолет Военно-морских сил США летел на один из тихоокеанских островов с секретной миссией. Недалеко от места посадки вертолёт был сбит - он рухнул в густые заросли джунглей. Один из членов экипажа, майор Джеффри, погиб, второй - лейтенант и пилот Китти Хок - осталась в живых. Ей повезло больше, чем погибшему майору Джеффри, но теперь Китти предстоит выполнить миссию самостоятельно.

Цель лейтенанта ВМС Китти Хок - уничтожить защитную систему острова и найти Полковника, бывшего солдата, психически ненормального маньяка, который пытается создать генетически модифицированного супер-солдата. В ходе миссии Китти узнает, что это Полковник виновен в падении вертолета и смерти майора Джеффри.

Полковник вместе со своими учеными кажется неуязвимым врагом. Кажется, что фортуна отвернулась от Китти. Но ее решимость и подготовка в отряде S.E.A.L. станут ее основным оружием.



Трёхмерный приключенческий экшен

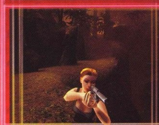
CONSEAL

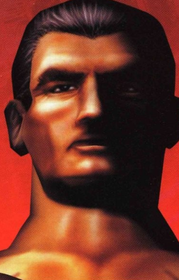
Прекрасный Лик Смерти

- **богатый арсенал оружия**
- **четко проработанная 3D графика**
- **удобное управление**
- **главный герой — женщина с сильным характером, и это уже о многом говорит**
- **потрясающий сюжет полон сюрпризов и неожиданностей**
- **комбинация тактики, стратегии и борьбы в одной игре**

©2001 Similis. ©2001 JoWood. ©2001 «Руссобит-М».

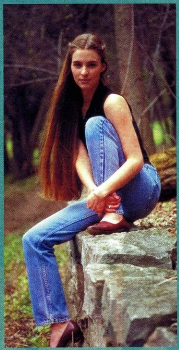
По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:
тел.: **(095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51;**
e-mail: **office@russobit-m.ru**
адрес в Интернете: **www.russobit-m.ru**
телефон технической поддержки: **212-27-90**





г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15
г. Барнаул
Социалистический пр. д.109
г. Владимир
ул.Каманина д.30/18
г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17
г. Воронеж
ул. Плеханова д.48
ул. Карла Маркса д.67
г.Екатеринбург
ул. Вайнера д.15
г. Иркутск
ул. Некрасова д.1
ул. Байкальская д.69
ул. Литвинова д.1
ул. Урицкого д.1, д.18
ул. Волжская д.14А
г. Калининград
ул. Победы д.4
г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.
г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж
г. Магадан
ул. Парковая д.13 к.205
г. Махачкала
ул. Дахадаева д.11
г. Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка ул. Барклая
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015
Багратионовский пр.
Т.Д. «Горбушка» место В2-072
г. Новороссийск
ул. Энгельса д.76
ул. Рубина д.5
пр. Ленина д.23
г. Новосибирск
ул. Ленина д.10
универсам «Мегабокс»
ул. Фабричная д.4, оф.311
г. Норильск
ул. Талнахская д.79
маг. «Лазер-Диск»
ул. Богдана Хмельницкого д.29
маг. «Легион»
г. Самара
ул. Аврора д.181
маг. «АВФ-Класс»
ул. Мориса Тореза, 103
ул. Мичурина, 15 секция №1
г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46
г. Саранск
ул. Пролетарская д.46
г. Саратов
ул. Астраханская д.140
ул. Степана Разина д.80
г. Ставрополь
ул. Коминтерна д.42
маг. «Инфа»
ул. Комсомольская д.58
г. Сургут
ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб «Дигер».
ул. Майская д.14
ул. Мира д.37
маг. «Дрим»
г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51
г. Тольятти
ул. Революционная 52 «А»
торг. место 304
г. Уфа
пр. Октября д.56
г. Челябинск
ул. Цвилинга д.64
г. Южно-Сахалинск
ул. Емельянова д.34А
г. Якутск
ул. Ярославского д.20

МАША АРИМАНОВА



ПРОЩАЛЬНЫЙ ВЗГЛЯД

В ОЖИДАНИИ КОРОЛЕВСКОЙ БИТВЫ

В две тысячи первом году у нас произошли следующие месяцы: январь, февраль, март, апрель, май, июнь, июль, август, сентябрь, октябрь, ноябрь и вечно запаздывающий декабрь. Вы, конечно, не поверите, но в одном из этих месяцев притаился мой день рождения. Долгих двенадцать раз, от "Pro et Contra" до "Практической магии" включительно, мы встречались с вами на наших регулярных психоаналитических сеансах и, я надеюсь, расставались довольные друг другом. Встречались мы, конечно же, не только потому, что вы мне очень нравитесь, а я от вас, надо сказать, буквально без ума. В две тысячи первом году между нами не раз оказывались квесты.

Если обратиться к статистике, которая знает даже больше, чем кибернетика, то легко убедиться, что первым квестом нынче был своеобычный ремейк realMYST 3D (символично, не правда ли?), а последним — нехотя переписанный с DVD Schizm: Mysterious Journey (что символично вдвойне). Я помню вас, я помню вас всех, мои маленькие деточки, от сексапильной негодяйки Druun'ы до пожирателя себе подобных Mystery of the Druids. Я помню все свои квесты, даже самые плохие, а если я кого-то здесь не упомяну, то не потому, что забыла, а потому, что не нашлось места.

Причем нас ждет отнюдь не заунывное подведение итогов за вторую половину первой четверти третьего квартала, а, напротив, крайне азартное занятие. Если вам есть, с кем заключить пари, то зовите, зовите же скорей этого несчастного к светлым журнальным страницам!

Вы помните, какой номер идет сразу после второго? А вы помните, что, по священной традиции, каждый раз происходит в третьем (он же мартовский) номере журнала Game.EXE? А теперь вопрос: как вы думаете, какие у квестов на этот раз шансы?

ВАТЕРЛИНИЯ

Под страхом смертной казни мне запрещено вдаваться в технические подробности кровавой схватки "Игр года по версии журналища Game.EXE". Скажу только, что на сей раз битва будет еще более жестокой, и только сильнейший вскарабкается по трупам конкурентов на обложку. (Вообще-то дело в позапрошлом году происходило так: в редакцию торжественно вносили огромный барабан, в который закладывались бумажки с любовно выписанными названиями игр-претендентов. Затем каждый сотрудник вытягивал по одной бумажке под заботливым присмотром ББ с "Узи" в правой руке.)

В году двухтысячном в раздаче участвовали realMYST, The Longest Journey, "Фауст: Семь ловушек для души" и... The Longest Journey, "Фауст"... и всё! Да и то в каких-то весьма сомнительных номинациях, больше похожих на утешительные. Плохое это было время для квестов. Что изменилось нынче? Почетной плашки "Наш выбор" и на сей раз удостоились три (да, будем считать, что три) квеста из тринадцати. А по не менее священной традиции нашего издания участвовать в побоище за звание лучшей могут исключительно игры, отвечающие простому требованию. Хотя они находятся в не совсем равных условиях (в смысле степени находчивости, которую их создатели проявили при выборе жанра своего детища, а также усердия, с которым за них в свое время похлопотали рецензенты), имеется один общий фактор, от которого им некуда деться. Он воплощен в вышивке (гладь, ярко-малиновая нитьмулине китайской выделки — из старых бабушкиных запасов), что я повесила на книжной полке, там, где могу ви-

Июль — сентябрь 2001 г. "Пророк и убийца" + "Тайна Аламута" в обнимку получают золотой кубок как самый-пресамый квест года. Талантливый, литературный, эпический.

деть ее каждый день. По мере того как осень 2001 года начала сменяться зимой, вышивка моя словно бы становилась все ярче, все больше с каждым квестом, с каждым выпадением "Нашего выбора" на счастливый номер, с каждой игрой, что очень старалась в плане графики, звука, музыки, сюжета и даже управления, но чуть-чуть не дотягивала по интересности. Она мне даже снилась:

"4,5".

Вот о чем напоминают мне эти большие ярко-малиновые цифры. Я знаю, что они означают, как знаете это и вы. Они значат, что в финальной схватке не смогут принять участие многие по-своему интересные игры. Берите ручку. Минус легчайшую иронию Gilbert Goodmate and the Mushroom of Phungoria и чарующую пульсацию Dragonriders: Chronicles of Pern (наши твердые "четверки"). За борт литературоведческий "Некрономикон", который, невзирая ни на что, все же ухитрился сохранить в себе частичку настоящего Лавкрафта, и по-своему красивый Stupid Invaders, который, какие бы теплые слова я ни говорила в его адрес задним числом, по-прежнему остается самым глупым квестом на планете. Ах, как я рада, что все это затеяла! По крайней мере появился повод еще раз помянуть все эти замечательные, прозябающие в забвении, в темном промежутке между тремя и четырьмя с половиной баллами, адвенчуры (не говоря уж о том, чтобы лишний раз вспомнить столь редко звучащие в нашем обществе слова "квест" и "адвенчура"). Ну почему же другие отделы не проводят такую снежную чистку?

Конечно, ползают по земле и склизистые аутсайдеры. Хотите вы еще раз нос к носу столкнуться в темном переулке с "Атлантидой-3"? А, скажем, с Adventure at Chateau d'Or?

Ноябрь 2001 г. Злобно озираясь по сторонам, Mystery of the Druids уносит со сцены приз самому каннибалистическому квесту года, который торжественно вручил House of Tales сэр Энтони Хопкинс.

Нет? Странно. С прискорбием вынуждена признать, что среди чертовой дюжины квестов ползает куда больше слизистых аутсайдеров, чем мне хотелось бы. В других жанрах они не так заметны. Кроме того, там их давят. А адвенчуры так отчаянно хрупки, что в каждой мне хочется отыскать и раздуть волшебную искорку. Да будь моя воля, на игру года триумфально номинировались бы и Road to India, и The Watchmaker, и Druuna. И уж как бы я за свою ненаглядную Друуночку болела и голосовала! В конце концов, если кто и достоин чести быть помещенным на обложку МАРТОВСКОГО номера, так это она.

ТЯЖЕЛОВЕСЫ

Но хватит шуточек и черного юмора. Переходим в следующую весовую категорию.

Я всегда говорила, что номер без игры от Arxel Tribe кажется каким-то ущербным. Эта компания на наших страничках — завсегдатай (вот и в этом номере см. Hitchcock: The Final Cut). "Как обычно?" — спрашиваю я у очередной их адвенчуры и на требуемые три четверти наполняю стакан интересности. Ну в самом деле, чем бы был 2001 год без великолепной пары "Пророк и убийца" да "Тайны Аламута"! Сколько ожиданий, сколько разговоров, сколько упоенной игры, какие сумасшедшие рейтинги розданы... Нет-нет, я нисколько не жалею. Для шедевра, в конце концов, не жалко.

Помяните мое слово: если дилогия (я все же решилась посчитать ее как один квест) Arxel Tribe не отхватит в следующем номере "Лучшей левой резьбы", "Лучшего сюжета" или хотя бы "Лучшего музыкального сопровождения", то в дальнейшем от одного только вида моей фотографии (симпатичная, правда? хотя уж и не упомню, сколько лет мне тогда было) здесь будут плакать маленькие дети и сбегать из дому кошки.

Зачем повторяться? Гениальная история, изумительно рассказанная, пару раз перевернутое мое представление о жанре... Все, словом, как обычно. Ну, вы знаете, совсем как в играх Arxel Tribe.

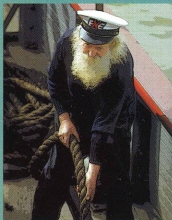
Кто там у нас дальше? А, конечно же, июльский Myst 3: Exile от неожиданно возвратившейся из ниоткуда Presto Studios! Ну, с такими панорамами, с таким вращением обзора и просто дьявольски удачным совмещением живого видео со статичными задниками и трехмерной анимацией не грех, честное слово, и за "Лучшую графику" побороться. Сюжет вот только подкачал немного. Но если намечается такая уж свалка за "Игру года", то и на "Пророка", и на Myst 3 я бы поставила. Ставить на Arxel в нашем случае все равно что на число. На Presto — все равно что на дюжину. Самый коммерчески удачный и массовый квест в этом году. Веский аргумент! К тому же с хорошей родословной. И компания-разработчик такая... изысканная.

Ну-у нет, с известностью и популярностью все тоже не так просто. Не отмахивайтесь от квестов, которые мы только что окинули долгим прощальным взглядом. Умоляю, коллеги, не отмахивайтесь. Иногда вещи сложнее, чем кажутся на первый взгляд. Этому меня научили адвенчуры LucasArts в далекой молодости. А если бы я их проморгала, то Escape from Monkey Island живо уверил бы меня в обратном. Как ни трудно поверить, но с Escape from... мы познакомились тоже в 2001-м, в январьском номере под девизом "За и против". К сожалению, из-за несколько размытых временных рамок нашей лотереи этот квест, вместе с realMYST, участвовал еще в прошлогоднем розыгрыше (и не победил ни в одной из номинаций). Тем не менее это адвенчура две тысячи первого, которой моя рука негласно отвела 4,7 балла в графе "интересность". Зато — подумайте только, как здорово — это значит, что нынче у Arxel Tribe появится еще один шанс! С The Final Cut.

Правда, для этого квесту придется сначала выбить из меня "Наш выбор". Поверьте, я не дам ему ни малейшей поблажки. И результат борьбы моих внутренних демонов узнать очень легко. А вы как считаете, есть ли у The Final Cut шансы? Может быть, хотите новое пари?

Январь 2001 г. Простой и честный realMYST 3D получает от меня приз в номинации "Лучший ремейк всех времен и народов". Он же "За заслуги перед жанром".

ГОСПОДИН ПЭЖЭ



ЗАЧЕМ НАМ FPS?

КАДРЫ РЕШАЮТ ВСЁ!

И не надейтесь — я не буду объяснять, зачем человеку DOOM и его ближайшие родственники. Этот вопрос очевиден и обсуждения не требует. А вот тактику и стратегию hardware-апгрейда, а заодно и эффекты, которые он за собой влечет в ваших любимых играх, обсудить можно и нужно. Итак, сегодня на повестке дня вопрос "зачем игроку нужны лишние кадры в секунду?".

Начну с глубоко личного. Я, по старости лет, апгрейдиться не люблю. Вроде привыкаешь к старой железке, наизусть знаешь, что и где у нее болит, научился обходить эти проблемы, софт установлен и настроен, — так рука и тянется погладить старушку по серому шершавому боку... Опять же лазить туда противно: пыль, острые железки, винты все время норовят куда-то упасть. Но совсем не апгрейдиться тоже не получается: игры-то на месте не стоят, требования к железу растут.

В итоге я вывел для себя правило: собрал железку — и живу с ней, пока не появится первая игра, которую не удается запустить с разумным fps ни при каких графических настройках-обстоятельствах. Тогда я иду (и это тоже правило) к Железному Радовскому, и он собирает мне очередной суперкомпьютер (из опережающих прогресс железок, чтобы потом подольше его не трогать). А старый торжественно ставится в угол как раритет — ведь не все же древние игры идут на новом железе и новых Windows.

Недавний апгрейд был таким: Celeron 466/128/TNT2 Ultra были заменены на Athlon XP 1700+/512DDR/GeForce3 Ti200. Само собой, поменялось и почти все остальное (появились Audigy, RAID от Promise и т.п.), но не о нем сейчас речь. Поводом стали Aquanox и Rally Trophy, притормаживающие при "крутых" настройках даже на новой машине, а уж на старой вообще показывающие мучительное слайд-шоу.

Само собой, ощущения райские: все последние игры стали плавными, приятными и очень красивыми. Но только на неделю-две. А затем обнаружилось, что fps — штука весьма относительная.

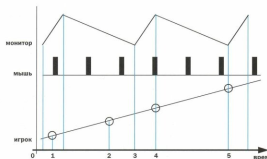
НЕМНОГО ТЕОРИИ

Давайте разберемся, что это такое — fps. Количество кадров в секунду, не так ли? А вот и нет, чаще всего их, кадры, подсчитывают вовсе не за секунду, а за время выполнения довольно длинной тестовой "демки". Потом пересчитывают, само собой, но тут-то собака и зарыта.

Представьте себе: игра пять минут мучительно отрисовывала первый кадр, а потом за секунду шустренько просчитала еще три тысячи кадров. Итого: времени прошло 301 секунда, а кадров отрисовано 3001. Fps в среднем — 10. Вполне себе ничего. Хотя и медленно, но играть как-то можно, да? Да ничего подобного — сначала придется пять минут созерцать пустой экран, а потом пытаться за секунду успеть поиграть...

Та же проблема, разумеется, возникает и при реальных тестах: видеокарта, отрисовывающая запредельное количество кадров на простых сценах, но "затыкающаяся" на сложных, будет в реальной игре восприниматься как плохая, но в тестах запросто может выйти на первые места.

Как с этим бороться — вопрос сложный, и отвечать на него разумно профессионалам из железного отдела. А вот следствия можно и здесь посмотреть...



Вот как выглядит типичное развитие событий. В момент времени (0) игрок подвинул мышь. В момент (1) система среагировала на этот факт и приступила к обсчету нового положения. К моменту (2) картинка готова, но придется подождать, пока монитор закончит отображение текущего кадра (3) и вернет луч к началу экрана (4). И только после этого можно начать отображение нового положения, а заявить об успешном завершении реакции можно не раньше момента (5), когда кадр полностью отображен.

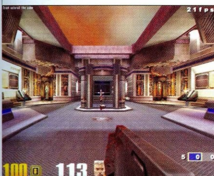
ФРУСТРАЦИЯ

Для начала разберемся, зачем вообще нужны высокие и равномерные кадросекунды (неплохое слово, верно?). И, более того, нужны ли именно они или что-то совсем другое.

Игрок двинул мышку в сторону. С этого момента начинается отсчет времени реакции системы. Процесс этой самой реакции довольно долгий, сложный и неоднозначный. Начинается он с опознания системой движения мыши. Опрашивается она десятки раз в секунду (если мой склероз мне не изменяет, то у "гражданских" мышей, подключенных через PS/2, по умолчанию эта цифра равна 40, у "подкрученных" — до 200, а у USB-мышей стабильные дефолтные 120).

Мышь опознана. Само собой, какое-то время уходит на обработку

Типичный образец "высококачественной" графики: точка старта одиночной игры в Quake 3: Arena. Включено все, что только включается в меню, а все остальное выкручено до максимума. И, как и следовало ожидать, fps не радует*.



А вот пример "выключенного всего". Обратите внимание: почти вся разница во внешнем виде возникает из-за одной-единственной настройки: вертексного освещения.

прерывания, вычисление ее нового положения и т.п., но это уже мелочи, которые можно не рассматривать. Ибо последующие этапы куда мрачнее. Игра, получив информацию о новом положении мыши, начинает процесс обсчета нового положения игрока. Физика, геометрия и прочие науки настойчиво требуют процессорного времени и получают его. Дальше эстафетная палочка переходит к видеокарте, каковая долго и мучительно рендерит в свою видеопамять новую картинку.

Впрочем, и это еще не финиш. Когда видеокарта покончила с вычислениями, готовый кадр некоторое время лежит в видеопамяти и ждет, пока монитор дозреет до его отображения. Надеюсь, все знают, что картинка на мониторе обновляется всего несколько десятков раз в секунду (чаще всего — от 60 до 120), причем построчно, сверху вниз?

Почти наверняка в момент готовности кадра электронный луч будет прорисовывать экран где-то в его середине. Здесь возможны два варианта. Если у нас включена синхронизация с вертикальной разверткой, то уже готовый кадр будет дожидаться, пока текущее обновление завершится (тем самым увеличивая задержку реакции).

А если она отключена, будут довольно противные эффекты "разрыва" картинки, когда верхняя часть экрана показывает предыдущий кадр, а нижняя — уже следующий. Большинство хардкорных игроков считают задержку главным врагом, а некрасивости предпочитают игнорировать (что логично — чем раньше ты получил информацию о ситуации, тем больше у тебя времени на адекватный ответ).

Впрочем, даже если синхронизация отключена, все равно придется ждать завершения отрисовки экрана, чтобы с полным основанием утверждать, что реакция на действия игрока действительно исчерпана. Если вспомнить курс теории вероятности и математической статистики, то легко догадаться, что в среднем отключение этой опции уменьшит мониторную составляющую времени реакции в полтора раза (отрисовка кадра нужна в любом случае, а при синхронизации в среднем нужно ждать еще половину отрисовки предыдущего).

В итоге от движения мыши до видимого изменения картинки на экране проходит немало времени. В случае "гражданской" конфигурации, когда неопытный пользователь не трогал мышь и монитор, оставив значения по умолчанию (40 опросов мыши в секунду и 60 обновлений экрана), получаем максимальные значения времени задержки: 25 тысячных секунды от мыши, 17 — от монитора. Добавим еще что-нибудь разумное на обсчет (хотя бы десяток тысячных), суммируем и получаем... задержку в 52 тысячные. Если мы поделим секунду на эти самые 52, получим "эффективные fps" ниже 20! И это в условиях, когда видеокарта способна обсчитать около сотни кадров в секунду!

Само собой, это худший случай, в среднем все будет получше: 12,5 от мыши, 8,3 от монитора, 10 на обсчет — итого 20,8, так что кадросекунды будут равны 48. Но только в среднем — если мышью двинуть в неудачный момент, все произойдет по худшему сценарию. А уж если включена синхронизация, надо еще умножить "мониторное" время на 1,5... Брр, ужас-то какой...

БЕГИ, ДЕСАНТНИК, БЕГИ...

Давайте разберемся, чем же эти цифры так ужасны. Казалось бы, задержка (лаг), привносимая, к примеру, клиент-серверной организацией игры (даже на одном компьютере обычно запускаются и клиентская, и серверная части, эмулируя "очень быструю сетевую игру"), в разы больше, а при игре по Интернету через модем лаг вообще составляет десятые доли секунды. И ничего — играем...

Все дело в том, что это абсолютно разные задержки. Лаг в отображении врагов не мешает нам "верить" в происходящее, а вот лаг в реакции на наши собственные действия убивает всю реалистичность. Хороший пример — игра в Quake (самый первый, настоящий) по модему. В нем просто не было никаких механизмов предсказания на клиентской стороне. В итоге человек, подключившийся к серверу, через полминуты начинал реветь дурным голосом от злости: он нажимает кнопку, а его десантник стоит на месте. Он уже все кнопки отпустил, а десантник как раз осознал то самое нажатие и бежит прямиком в лаву.

Задержка такого вида — и есть самая противная. Во всех современных играх есть предсказание, маскирующее сетевой лаг, но, увы, сделать что-то с "локальными" лагами, описанными выше (мышь, монитор, обсчет кадра), невозможно, их приходится побеждать честно. Именно поэтому они так страшны, раз портят реалистичность...

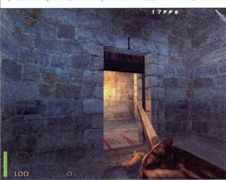
СВЕТ В КОНЦЕ ТУННЕЛЯ

Итак, что же мы имеем? Задержка реакции на действия игрока — штука сложная, состоит из кучи "микрозадержек", большинство которых велики, да еще и не поддаются сколько-нибудь заметному уменьшению. Но не все так плохо. Выход не только есть, он еще и очевиден.

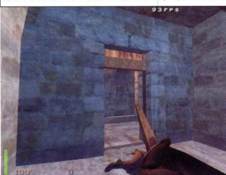
Простейшая рекомендация: для начала проверьте, какова частота развертки монитора (100 — уже неплохо), а потом задерите одной из популярных утилит частоту опроса мыши до сотни или выше (для USB она и так достаточна). И отключайте FSAA, если предстоит хардкорный дефматч! Этим удастся избавиться от "неизбежных" составляющих лага (а точнее, разумно их уменьшить). Полезно также убрать Smooth Mouse (усредняющую движения мыши, то есть добавляющую дополнительную

* Внимание: все скриншоты снимались с включенным FSAA, чтобы эмулировать частоту кадров на более распространенных сейчас компьютерах. Для получения частоты кадров на описанной в тексте конфигурации без FSAA умножьте показанные кадросекунды примерно на 2-2,5.

Как и в Quake 3, стартовая точка в Return to Castle Wolfenstein при самых зрелищных настройках выглядит вполне прилично.



И снова: отличий почти нет, только вертексное освещение дает о себе знать. Что ж, давайте дальше попробуем без него.



задержку реакции за счет повышения "плавности").

Сразу отмечу, что увеличение частот обновления монитора и опроса мыши — штука не бесплатная: более частая отрисовка экрана требует более частого считывания видеопамяти, а частый опрос мыши пожирает процессорное время. Да, казалось бы, разумное увеличение этих частот (скажем, до сотни) приведет к потерям порядка нескольких процентов, что на итоговых кадросекундах сильно не скажется, но помнить об этом все-таки надо.

А вот дальше — самое интересное. Начнем с того, что задержки — штука статистическая. Иногда нам везет (мышь опрашивается сразу же после ее передвижения, обсчет кадра заканчивается точно в момент его смены), а иногда все задержки складываются, и время реакции максимально. Но в среднем (а человек очень хорошо "усредняет" происходящее) задержки от мыши и монитора весьма равномерны и предсказуемы.

Зато задержки от процессора, видеокарты и подкачки с диска — вещь куда более гибкая. Они меняются, и меняются очень сильно. Помните, я в начале намекал, что fps надо бы измерять не усреднением по всей "демке", а по самым худшим, самым медленным ее мгновениям? Ведь именно они и определяют субъективное отношение игрока: "тормозит" — это вовсе не "постоянно слегка тормозит", а "время от времени сильно притормаживает". Чувствуете разницу?

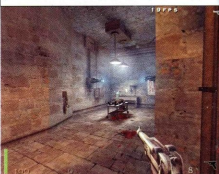
Когда мы меняем графические настройки в сторону повышения производительности, то, безусловно, влияем на fps глобально, но при достижении определенной скорости (грубые прикидки показывают, что это происходит где-то в районе 60-70 fps в среднем) это уже перестает быть заметным, поскольку основной вклад в задержку с этого момента дают мышь и монитор, а их параметры уже некуда особо улучшать.

А вот любое, пусть небольшое, увеличение fps на сложных сценах, где они до этого падали в несколько раз, будет критично. Вместо серьезного провала производительности (когда именно системные задержки были главным фактором) мы получим всего лишь небольшую ямку на графике частоты кадров от времени. Основная задача — добиться как можно большей стабильности задержки, а не уменьшения ее среднего значения.

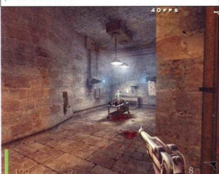
Отсюда вторая часть морали: fps много не бывает. По сути вся борьба за увеличение кадросекунд сводится к тому, чтобы самые сложные сцены не вызывали заметных провалов производительности, а вовсе не к рекордным средним цифрам. А для этого все средства хороши. Отключайте все, что только отключается: разрешение не выше 800x600, 16-битные текстуры, средняя, а то и низкая сложность архитектуры и моделей и т.п. Да и все остальное тоже отключайте. Каждая тысячная доля секунды, вырванная у матери-природы, может спасти в тяжелую минуту.

Показателен пример классиков из моей любимой команды Quake Done Quick (www.planetquake.com/qdq): как они рассказывают в своих мемуарах, приходилось иногда отключать текстуры полностью, чтобы добиться лишнего десятка fps в критические моменты, когда вокруг толпы монстров, а rocket-jump обязан быть точным и выверенным. Тут не до красот. В одиночной игре, конечно, можно и полюбоваться, но вот дефматч... Жаль, не каждая игра позволяет задавать разные графические настройки для одиночной и сетевой игры и автоматически менять их. EXE

Не правда ли, эта лаборатория отлично выглядит? Жаль, играть тяжеловато с такими fps. Что ж, попробуем покрутить...



Покрутили, поставили качество на medium, а разрешение на 800x600. Кадросекунды уже получше, но играть все равно тяжеловато.



Покрутили еще — и при настройках качества low с одним изменением (вручную включено освещение лайтмэпами) имеем вполне нормальные fps с качеством, не вызывающим особого возмущения. Вот так уже можно и подефматчить, если напарник найдется...

АШОТ АХВЕРДЯН

ЗНАК КРОТА

ЗВЕНЬЯ ДРУГОЙ ЦЕПИ

Здравствуй, браузер. В твоей адресной строке я привычно набираю "janes.ea.com". Именно так, без "www" в начале. Нажимаю на "enter". Браузер, едва подумав, сообщает, что такой страницы нет. Я нажимаю на "enter" снова. Браузер стоит на своем. Снова жму. Браузер неумолим. Но и я не сдаюсь — возможно, когда-нибудь...

Зима и оптимизм — две вещи несовместные. Когда тело сковывает холодом, просто физически теряешь способность улыбаться. Когда обжигающе горячая чашка чая полностью остывает за неполных две минуты, мысли становятся короче и мрачнее. Надо завернуться в три-четыре одеяла и как можно реже двигаться — так теряешь меньше тепла. Хорошо, теперь можно говорить. Ни о каком прекрасном завтра даже и речи идти не может. Итак, кого хороним сегодня?

ГОЛОС ВОЗДУХА

Я помню всё почти до мельчайших подробностей. Темно-синее небо над Ла-Маншем. Темно-синяя вода под нами — это сам Ла-Манш. Летим низко. Летим тихо. Радиомолчание. Стелс — хорошая технология, но она не делает тебя невидимым, — поэтому в поле зрения вражеских самолетов лучше не попадаться. Радар не включать. Бомбовые люки открывать только над целью и буквально на одну секунду — если повезет, нас не заметят. Весь боезапас — это две бомбы размером примерно с Биг-Бен каждая, так что отбиться от самолетов противника нет никакой возможности, как и уйти от них. Потому никакого боя. Летим к цели, тихонько свистим бомбами, летим обратно. Под нами — лес. Издалека деревья выглядят, как палки. Если подлететь поближе, становится видно, что это елки. Очень редкие. Такие родные.

Больше всего мне запомнились именно такие тихие ночные вылазки. Хотя были и безумные схватки с истребителями противника на экспериментальных самолетах с невменяемой маневренностью, и эскорты (мне очень нравилось охранять своих, хотя большинству такие миссии не по душе), и...

Единственное, чего я вспомнить не могу, — это на чьей же стороне я тогда воевал.

Jane's Advanced Tactical Fighters (ATF), источник многих часов настоящей гармонии с миром и с самим собой. Логотип Jane's Combat Simulations на обложке. Заставка с фолиантом в главной роли. Именно из-за этой игры у меня дома появился джойстик. Темно-синий — до сих пор мой любимый цвет.

К аркадным симуляторам ATF не имел никакого отношения. Скажу только, что первые недели две я играл в него, как в квест. Классический pen and paper. Садишься в самолет. Взлетаешь. И, подобно аборигенам из "Попытки к бегству", нажимаешь на все кнопки и записываешь все, что происходит. Вокруг идет бой, но мне не до того. Я уже задокументировал все клавиши, а также все клавиши с нажатым "shift" и "alt". Осталось протестировать всю клавиатуру с нажатым "control". Можете себе представить, как смешно после этого смотрелась задачка из Lighthouse с ее подлодкой.

При этом ATF не являлся самым реалистичным симулятором. И даже не собирался претендовать на это. Средняя категория как она есть. Но было что-то в этой игре такое, чего я не находил в других. Рискуя показаться глупым и смешным одновременно, скажу, что в ATF я нашел что-то вроде домашнего уюта. Никакого напряжения с моей стороны. Я не в гостях. А значит, мне не надо никуда уходить.

ПОЛНАЯ КАТАСТРОФА

Шок. О том, что Jane's Combat Simulations больше нет, мне поведали собратья-симуляторщики. Настроение у всех было примерно одно. Таких игр больше не будет. Никогда. Знак Jane's на коробке означал... слишком многое он означал...

И это при том, что игры, выходившие под маркой Jane's, никогда не были творениями одной и той же команды мастеров. Это был просто Trade Mark, не более того. Electronic Arts купила лицензию на марку Jane's у Jane's Information Group, издающей самые полные и авторитетные книги и журналы на военно-техническую тематику. Как справочного, так и аналитического характера. Так что репутация у торговой марки Jane's была

Наконец-то я не промахнулся мимо родного авианосца. Огонь и черный дым вздымаются в небо из мокрого места, оставшегося от меня, еще недавно одетого в супердорогой F/A-18. Сейчас я выйду из миссии, и игра поставит на моей фотографии (специально импортировал) большой крест. Долго жить буду.

весьма серьезная, и Electronic Arts, обзаведясь соответствующей лицензией, получила возможность ставить значок Jane's на любой симулятор, который она издавала, независимо от того, кем он был разработан.

Впрочем, кончина Jane's означала куда большее, нежели исчезновение полюбившегося значка. Она означала фактический уход Electronic Arts из жанра симуляторов. Увольнение с неизбежным развалом внутренней команды разработчиков. Теперь этих людей разметало, и то, чем они занимаются... Впрочем, это совсем другая история.

Прошел не один год. Прошлые победы стали достоянием истории. Прекрасной истории. Jane's ушла непобежденной.

В Longbow 2 кампании были динамические, но там время от времени выдавались миссии "ручной работы". Генератор случайных чисел не может переплюнуть человека. А создатели этих игр вообще редко ошибались.

МИГРАЦИЯ

Я жил в этих играх. Переселяясь из одной в другую.

Я штурмовал иракские военные объекты, управляя тяжелым неповоротливым F-15E. До сих пор не могу забыть то чувство стыда, которое испытывал, сажая свой без единой царапинки пятнадцатый, потеряв все пять самолетов, которые повел в бой. Я выжил — они нет, а все потому, что я в какой-то момент струсил и бросил их. Задание они выполняли без меня, погибли все. Наверное, глупо испытывать такие эмоции в игре?

Я садился в кабину вертолета и, запомнив наконец, что полный газ — это РУД не от себя, а на себя, ползал по прилизанному рельефу на AH-64D (куда они дели так полюбившиеся мне елочки?). Мне и теперь иногда мерещится этот зеленый столбик, указывающий, насколько близко я от земли, — надо было научиться все время его контролировать, держа этот столбик в поле бокового зрения, а не отвлекаться на него специально.

Я уходил в море. Руки уже не касались ручек, я управлял командой, а уже моя команда — подлодкой. Спинной мозг отдыхал, работал только головной. Я учился терпению. Приплыть в назначенный пункт на полчаса раньше и не включить ускорение времени (чтобы запустить наконец эту ракету), а разыгрывать сценку "в минуты затишья капитан читает книги". Представляю, как глупо это выглядело со стороны. Также я учился экономить торпеды: четыре задания подряд без возможности захода в порт для пополнения боезапаса — в таких условиях начинаешь проявлять чудеса осмотрительности. И вообще, когда не можешь быстро уйти от противника, умение избегать встречи с ним растет удивительно быстро.

Потом я управлял юрким F/A-18. Я готовился сражаться вместе с хорошими русскими против плохих русских. В конце концов, я всегда хотел показать комми, что их место на свалке истории. Но вместо этого я отрабатывал посадку на авианосец без помощи автопилота. Кто-нибудь еще думает, что авианосцы — "огромные"? Помню радость от своего первого достижения — когда я не рухнул в море, промазав мимо качающейся (!) палубы родного авианосца, а попал в него — конечно же, взорвавшись.

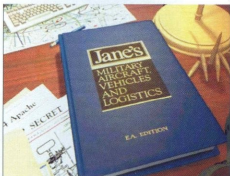
(Jane's) Sub Command. Достойнейший отпрыск. "Он что, так и будет в каждом номере вспоминать этот Sub Command?" Да, буду. Еще все уши прожужжу.

Почему-то все вокруг хвалили игры Jane's за "красивую графику". А мне вот графика в каждой из них (за единственным исключением — Jane's WWII Fighters) казалось ужасной. Но не в картинке же дело. А в том, что, недолго погостив в других играх, будь то Flying Corps, Falcon 4 или же Flanker 2, я всегда возвращался обратно — и замирал от радости, когда открывался фолиант во вступительном ролике — всегда одинаковом и всегда чуть разном.

Назвать героев поименно. Jane's Longbow 2. До сих пор непревзойденное моделирование авионики вертолета — такого количества режимов радара больше нет нигде. Jane's F-15E. Ему уже четыре года. Хотите верьте, хотите нет, но эта игра ничуть не устарела. Только не забудьте поставить Direct3D-патч. Между прочим, Jane's F-15E выпущен в нашей стране в бюджетном варианте и попадается в магазинах долларов по 13. Настоятельно рекомендую.

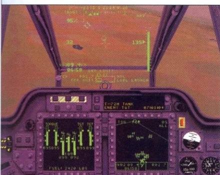
Продолжим. Jane's 688(I) Hunter/Killer. До выхода своего наследника Sub Command, 688(I) был лучшим подводным симулятором, ныне же он ушел на покой. Jane's World War II Fighters. До недавнего времени — лучший авиасимулятор Второй мировой (только не спрашивайте, кто его теперь переплюнул). В сети можно найти самодельные кампании к нему — не забудьте лишь скачать патч, а то с коробочной версией пользовательские кампании не работают.

И, наконец, последний симулятор Jane's, ставший ее вершиной, — F/A-18. На мой исключительно субъективный взгляд — это лучший авиасимулятор всех времен. Знаю, сейчас со мной будут спорить, но тут я буду твердо стоять на своем.



Та самая заставка с книгой. В каждой следующей игре этот р лик чуть-чуть преображался, но основа, открывающаяся к га, оставалась неизменной. До самого конца.

Тот самый зеленый столбик. Видеть его, глядя на танк. Видеть его, глядя на приборы. Постепенно начинаешь видеть его с отключенным монитором и закрытыми глазами. Так становятся джедаями. "Следи за зеленым столбиком, Люк. Если он исчезнет, ты умрешь."



Внутреннее убранство Bf-109G по версиям Jane's WWII Fighters и "Ил-2". Обратите внимание на отличия — они расскажут вам многое о том, насколько разными идеями руководствовались авторы при создании этих игр.

Я ведь жил в этих играх. Переселяясь из одной в другую.

ДРУГОЙ МИР

Есть богатые и бедные. Есть счастливые и несчастные. Есть Electronic Arts. И есть Xicat. На совести последней самый позорный сим-релиз прошлого года. Игра называется F/A-18 Precision Strike Fighter и проходит в качестве полноценного релиза с непеременной ценой в полсотни долларов, знаете ли, США. Печальная история этой игры такова: наш крот Xicat, порывшись на игровом кладбище, нашел подходящую могилку и приобрел сокрытое там бездыханное тело, за прошедшие годы оформившееся в хрупкий скелетик, — игру F/A-18 Korea четырехлетней давности. Как вы думаете, сколько денег может принести переиздание такого антиквариата, особенно если учесть, что перед нами — далеко не лучший представитель авиасимуляторного жанра? Так вот, Xicat делает простой ход: чуть-чуть (не больше!) латает графический движок, все остальное (вплоть до, простите, багов) оставляя БЕЗ ИЗМЕНЕНИЙ. Получившееся безобразие объявляется новым релизом, причем то, что это едва переделанная F/A-18 Korea, вам, конечно же, забывают сообщить, и это дело выставляется на полку. В надежде, что на существующем безрыбье хоть кто-то поведется на этот обман и отдаст за него 50 тех самых... бррр. Естественно, демо-версия не выпускается. Впрочем, имеется демо-версия F/A-18 Korea. Можете для интереса загрузить ее из Сети, благо весит она меньше десяти мегабайтов, а потом представьте свои мысли, если бы вам всучили такой мусор в качестве новой игры.

Первое слово на букву "м", приходящее в голову, — отнюдь не "мошенники".

А заговорил я об этом вот к чему. Спустя совсем немного времени после издания этого чудища, Xicat с гордостью сообщила, что приобрела лицензию на торговую марку Jane's Combat Simulations. Понимаете, да? Могло сложиться так, что этот кошмар носил бы гордое имя Jane's F/A-18 Precision Strike Fighter.

Жуть.

НОВАЯ МАШИНА

То, что знамя Jane's Combat Simulations выпало из рук Electronic Arts, не было случайностью. То, что жанр симуляторов в определенный момент перестал приносить доход, вам, полагаю, известно. Electronic Arts является долгожителем игростроения не потому, что поддерживает убыточные проекты. Впрочем, это не означает, что Electronic Arts легко сдалась. Вовсе нет. Когда стало ясно, что великолепный Jane's F/A-18E не оправдал возложенных на него финансовых ожиданий, было решено сделать максимально недорогой проект. Таким проектом стал Jane's A-10. Игра создавалась на базе Longbow 2. В данном случае нет ничего странного в том, чтобы делать симулятор самолета на базе вертолетного, ведь A-10 — штурмовик, тихоходный, летает низко, предназначен для атаки наземных объектов, а бой с другими самолетами совсем не его стихия. Вот видите, по описанию задач — почти вертолет. Работа велась полным ходом, но вскоре стало ясно, что для создания хорошей игры не получится ограничиться планировавшимися минимальными изменениями. И проект был оставлен. Можно сказать, что в момент прекращения работ игра была почти готова. Можно сказать, что работы только-только начались — все зависит от того, как посмотреть. Тем не менее проект погиб, шансов на реанимацию — никаких, да теперь и поздно.

Electronic Arts намечала еще один релиз — Jane's Attack Squadron, боевой авиасимулятор Второй мировой. Разрабатывали его в Looking Glass. Что стало с этой прекрасной командой, думаю, вам известно.

ПОСЛЕДНЯЯ СХВАТКА

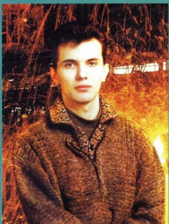
Впрочем, вместе с лицензией на звонкое имя, крот Xicat приобрел и погибший Jane's Attack Squadron. Который был отдан на доделку команде Mad Doc Software (не путать с Maddox Games!). Загляните на их сайт (www.maddocsoftware.com) — прелюбопытнейшее зрелище. Вот гордое объявление о работе над Jane's Attack Squadron. Чуть выше — конечно же, не менее гордое — о вышедшем Star Trek: Armada II. А чуть ниже — о находящемся в разработке Jamdat Wap Golf, симуляторе гольфа для мобильных телефонов! Черт возьми, я не шучу, какие уж тут шутки. Вот в руки такого разработчика и попал Attack Squadron. Между прочим, эти же люди занимаются еще медициной & архитектурой. Ну и на что тут можно надеяться?

В общем, налицо две противоположные тенденции. С одной стороны, прекрасные симуляторы продолжают выходить. Наши сделали "Ил-2". Electronic Arts выпустила Sub Command. Причем последний я нередко, оговариваясь, называю Jane's Sub Command (думаю, понятно, почему). С другой стороны нас приветствуют кроты. Они предлагают нам замшелый F/A-18 Precision Strike Fighter. Приводят эксгумированный Attack Squadron. Толкают в нашу сторону зомби Silent Hunter II. Душераздирающее зрелище.

Какая именно тенденция победит, пока неясно.

Я только знаю, на чьей стороне я. EXE

АЛЕКСАНДР МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ



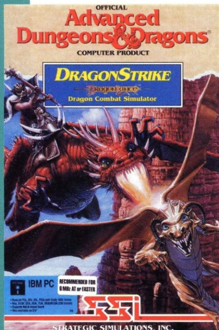
ПОЛЕТ ДРАКОНА

НУЖЕН ЛИ THAC0 В АВИАСИМЕ?

Как ты, дорогой читатель, конечно же, помнишь (даже если разбудить тебя глухой ночью выстрелом из "Макарова"), компания Westwood Studios (http://westwood.ea.com) уже дважды всплывала в наших ностальгических выдохах. А между тем бог троицу любит. Встречайте: 1990 год, Dragon Strike, фэнтезийный... симулятор!

Причем симулятор по природе своей бааальшой оригинальности. Впрочем, отбросим ложную скромность: подобного вы больше не встретите нигде. То есть, конечно же, симуляторы ковров-самолетов уже вовсю растиражированы, но вот симулятор полета на драконе... Это ли не сюрприз!

Мало вам симулятора драконьего истребителя? А получите по носу фирменной лицензией! AD&D — не хухры. Теперь точно ни один комар носа не подточит. А их — носоточильных комаров — налетит, уж будьте уверены, не один косяк. Чуть что не понравится, сразу писк организуют. Мол, у вас летная модель неверная и оборудование не соответствует действительности. Где это, скажут, видано, чтобы дракон выполнял петлю штабс-капитана Нестерова П.Н., косясь наметанным глазом на авиагоризонт, прикрученный к интерфейсу? И почему голова сего транспортного средства поворачивается только на 45 градусов?..



Но это имело бы место быть, не лежи в основе игры AD&D-правила. С таким тузом в рукаве можно от всех нападок избавиться единым лишь махом, ловко переведя стрелки на TSR Inc. (разработчик означенных правил): "Все согласно лицензии, какие могут быть вопросы?".

Westwood бралась за Dragon Strike (DS), имея за плечами солидный опыт в виде 20 игропродуктов, успешных и не очень. Среди прочих следует обозначить Hillsfar и Curse of Azure Bonds. Обе игры — представители так называемой GoldBox-серии, использовавшие РПГ-систему Advanced Dungeons & Dragons и, по совместительству, старопрежние игрохиты, благодаря которым практически каждый сотрудник компании знал, что такое AD&D и с какого боку за него берутся. Что положительно сказалось на качестве очередных компьютерных реализаций упоминавшейся выше системы. Согласитесь, хороши.

Кстати, издателем всех AD&D-игр в то славное времечко выступала маститая контора Strategic Simulations, Inc. (SSI), владевшая лицензией на флопповодно-дисководную AD&D-продукцию. Но это так, к слову. Историческая вроде как справка.

Драконы, как ты, дорогой читатель, не знаешь... или все-таки знаешь? Да брось, я ни в жисть не поверю, что ты на досуге читаешь Monster's Manual (MM). Я и то не читал — была охота тратить кровные 20 у.е. на какой-то справочник, — но представление имею. Мотай на ус: согласно все той же AD&D, драконы делятся на металлических (золотых, серебряных, бронзовых — последние не иначе как отпрыски медного папы и оловянной мамы) и цветных (черных, красных и т.п.). Металлические драконы по природе своей добряки и философы, а их цветные собратья — постоянно усложняющие жизнь себе и окружающим злобные и коварные гады... Никакой ругани и глупых претензий, это всего лишь игра слов. Расизм? Еще какой. А вы вспомните, что в мире DragonLance совсем нет полуросликов-негров. То есть афроамериканцев. И у Толкина их нет. Куда только смотрят борцы за справедливость? Но не будем отклоняться от темы...

Как ты, дорогой читатель, должно быть, уже догадался, в DS игроку предлагается примкнуть к доблестному ордену Соламнийских рыцарей и всласть налетаться на крылатой чешуйчатой твари со взрывоопасным запахом изо рта. История объединения металлических драконов и людей в борьбе за правое дело драматична, как мексиканская мыльная опера, и столь же невменяема. Суть дела сводится к тому, что любовь зла, и некоторые несознательные товарищи умышленно пользуются этим фактом. Полную версию истории о том, как соламнийский рыцарь Хума (Huma) по уши втрескался в серебряную драконицу, в образе девицы гулявшую по окрестностям, и что из этого вышло, пересказывать нет никаких сил. Если интересуетесь — шагом марш в библиотеку, т.к. несколько лет назад полная версия злоключений Хумы со товарищи была выпущена издательством "Азбука" в рамках серии DragonLance (в русском варианте

"Сага о Копье. Трилогия легенд"). 300 страниц духовных переживаний человека, осознавшего, на ком его угораздило жениться (наверняка каждый второй, или даже каждый первый, муж способен написать подобные мемуары). А впрочем, не буду вас просвещать. Должна же быть хоть какая-то интрига, верно?

Над седой равниной моря гордо реет...

КРЫЛЬЯ, НОГИ И ХВОСТЫ

Собственно геймплей представляет собой этакую череду сражений по схеме "один рыцарь + один дракон vs. все остальные твари на карте". Зачистка местности производится пращуровскими методами: подхватив копье, сладкая парочка мчится на врага. Всадник издалека угрожает копьем, пока дракон пытается поджарить противника при помощи своего природного огнемета. Процесс можно было бы даже сравнить со средневековыми турнирами, если бы не одно "но": ни один рыцарь не утруждал себя точной наводкой копья на цель. А нам придется, потому что жить ой как хочется. К сожалению, другого вооружения (например, станкового пулемета) не предусмотрено, хотя и говорят, что существуют драконы со встроенной функцией бомбометания. Любая ошибка равносильна если не смерти, то рестарту уровня, а сохраняться посреди миссии, по установившейся традиции, не положено. Только между. Когда на карте останутся в живых только двое (надеюсь, вы понимаете, о ком я говорю), нас накормят очередным брифингом, покажут очень красивую картинку и отправят дальше — на ратные подвиги.

К счастью, в игре существует такая полезная вещь, как стратегическая карта, с помощью которой можно примерно прикинуть, сколько еще мерзких тварей придется пустить на чемоданы, прежде чем наступит хеппи-энд. За успешное выполнение особо важных заданий игрока запросто могут наградить новым званием и ценными подарками, а в особых случаях даже переведут в более престижный орден, дав в распоряжение нового донельзя обороноспособного дракона. Подарки — вовсе не досужий вымысел моего расшалившегося сознания. Всадник может взять с собой на задание несколько вещиц, в том числе исцеляющие зелья, предметы одежды, улучшающие класс брони, и тому подобную атрибутику, с тем, чтобы в процессе ратоборства весь этот скарб активно использовать.

Впрочем, не стоит отвлекаться. Смотрите лучше, какие красоты демонстрирует местный движок. Очень прогрессивный для 90 года вид от первого лица являет изумленным игрокам бескрайние просторы Ансалонского континента, — благоразумно оставив dungeons лежать на складе, Westwood выгоняет драконов на свежий воздух. Отныне никаких подземелий — у драконов врожденная фобия клаустрофобии. К тому же под землей весьма сложно размять крылья, для этого нужны многометровые пространства. Поэтому миссии проходят на приличных размеров картах, как над сушей, так и над водой.

Кстати, приземляться дракон имеет право только на отведенные под это дело специальные посадочные насесты. Лишний взмах крылом, и два носа — драконий и человеческий — под очень героическую музыку бодро бороздят землю. Restart Mission? Угу.

Омерзительного вида парочка, которую предстоит заколоть в одном из следующих сражений. Кстати, обратите внимание: из пасти дракона брызжет вовсе не слюна, а концентрированная серная кислота, которой он активно будет вас заплевывать в течение всей потасовки.

ГЕРОИ ВЧЕРАШНИХ ДНЕЙ

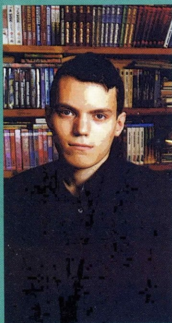
Шикарная векторная графика в ультрасовременном VGA-режиме заставляет процессор натужно стонать и глубоко задумываться о вечном — он мысленно ползает перед нами на коленях и умоляет убавить уровень детализации хотя бы немножко, хотя бы на минуту... Нет! Мы — я и мой боевой... скакун? летун? — хотим, чтобы было красиво. Чтобы свеженасаженный на копье противник выглядел не стопочкой бездушных треугольников, а ужасной тварью, состоящей из двух мешков крупной квадратной субстанции. А посему никаких послаблений, у каждого из нас своя битва: кто-то продавливает клавиатуру, кто-то лихорадочно обсчитывает экранную картинку.

А что же наша AD&D? Зачем ее прикрутили к фэнтезийному авиасимулятору? Ну как же: во-первых, дракон и всадник — их параметры растут от уровня к уровню. Потом монстры — досконально скопированы с ММ, предметы тоже отвечают вышеозначенному стандарту (если сомневаетесь, поглядите направо и внимательно изучите cloak of protection +1). Неубедительно? Сам же отвечаю: ДА. В действительности DS ничего бы не потерял, разлучи его злые люди с AD&D-лицензией. Слишком он нетрадиционен. Слишком хорош. Просто слишком. Ранний Westwood, что и говорить.

К сожалению, сиквела не воспоследовало — все силы компании ушли на создание легендарного Eye of Beholder, классического AD&D hack'n'slash.

Но! Зато совсем недавно, буквально пару номеров назад, благодаря бешеной популярности старика ПэЖэ нам стало известно о новом русском проекте под названием The I of the Dragon — припоминаете? Еще бы: 3rd person action-RPG с драконом в главной роли — такое не сразу забудешь. Я всегда говорил: российские разработчики — самые замечательные люди в мире. Правильно заимствуют. И на них только все мое упование.

ФРАГ СИБИРСКИЙ



ПОСЛЕДНИЙ ОТБЛЕСК

ДВЕ ЖИЗНИ OPERATION FLASHPOINT

Говорят, сержанта Армстронга видели в одном большом городе. Он прохаживался по улице, а на шее у него висела картонка следующего содержания: "ДЭВИД У. АРМСТРОНГ, НАТО. СРАЖАЛСЯ ЭВЕРОН, МАЛЬДЕНА, КОЛГУЕВ. КОНТАКТИРОВАЛ ХАММЕР, ГАСТОВСКИ. ПОГИБ В БОЮ, 1985". Я всегда знал, что этот ходячий военно-патриотический рупор плохо кончит. У самой Operation Flashpoint (OF) дела обстоят немногим лучше. Игра умерла, но издатель (Codemasters, www.codemasters.com) шедевра пражской Bohemia Interactive (www.bistudio.com) понять этого не желает.

Вновь вернуть Bohemia былую славу может только полноценный сиквел, Operation Flashpoint 2 (мы, разумеется, не рассчитываем на рывок компании в параллельный мир уровня Ghost Recon). Но пока слухи о нем (см. бездонные копи форумов www.flashpoint1985.com) настолько неправдоподобны, что я не рискну взять на себя ответственность за их перенос под ваши органы зрения. За полгода казавшаяся идеальной игра постарела, как перепутавший чаши герой "Индианы Джонса и последнего крестового похода". Сквозь казавшийся прекрасным графический движок проглянул хищный оскал скелета: поседели деревья, обвисло небо, потеряли упругость холмы, солдаты обратились в мумии. Поглупел искусственный, выращенный в пробирке, интеллект, обнажились острые триггеры в заданиях, физическая модель вдруг оказалась смехотворной.

И все равно Flashpoint отчаянно цепляется за края могилы. Надеюсь, вы помните, каким скрипящим в суставах чудовищем оказалась первая, несмазанная, европейская версия OF. Набор фирменных насадок Bohemia (последний патч версии 1.30 превращает знакомый военный шутер в нечто ангелоподобное) убивает все известные человечеству микробы в программном коде Flashpoint. Более того, физика пехотинцев и система повреждений щелкают так четко, а скорость столь возросла, что временами просто не верится, будто это та же самая устаревшая военная игра от Bohemia Interactive.

Кажется, что это какая-то другая устаревшая военная игра.

ЧЕМ ДАЛЬШЕ В ПАРТИЗАНЫ

Таким образом, на данной стадии своего существования OF больше всего напоминает тщательно отполированное, но пустующее кресло-качалку. Тем не менее тоненький золотой ручеек роялти продолжает сочиться в Прагу. А может быть, не такой уж и тоненький, какой бы неутешительной ни казалась официальная статистика.

Издатель же Flashpoint ухитряется стричь купоны даже с небывалой творческой активности поклонников игры. "Модов" и "аддонов" (равно бессмысленные слова) любителями самодеятельности заявлены тысячи, карт в наличии — что звезд на небе. Благо что поставляемый с OF редактор в обращении немногим сложнее соковыжималки с ручным приводом.

Вот Codemasters в конце прошлого года и взяла под недрогнувшее крылышко "аддон" **Between the Lines** (BtL). Фактически, стало быть, издала и подписалась кровью под. Ставится на OF версии 1.20 и выше, гарантирует массу незабываемых ощущений. Явление в каком-то смысле небывалое: помимо собственно кампании Between the Lines от содружества начинающих немецких разработчиков XMP (X Media GmbH, www.xmp.de), в BtL вошли две (!) замаскированные под кампании антологии любительских карт для одиночной игры, в большинстве своем также немецкого происхождения. Видимо, это для смягчения трений по поводу авторских прав. Сборник в мягкой обложке идет по тридцать (!!) долларов за штуку и распространяется главным образом в электронном

Red Hammer. Мрачный, вечно небритый Дмитрий Лукин. С такими типами из "черных" фильмов никто никогда не хочет связываться. И в самом деле, его ведь мог сыграть молодой Мел Гибсон, правда?

Впору испускать громкий-прегромкий победный клич. Как он грохнулся! Нет, вы видели, КАК он грохнулся?!

режиме по всем уголкам земшара. Вы нагло спросите, стоит ли он того?

У BtL имеется всего одно достоинство. В пику миллионам объявленных дополнений к целому и переработок уже имеющегося, 98% которых, по счастью, свет так никогда и не увидят (смертность среди модов OF гораздо выше, нежели среди модов Max Payne: даже сам Альберт Эйнштейн вряд ли преуспел бы, если бы каждый год выходили тысячи три трактатов по физике, причем шестьсот — только по его конкретной специализации), этот чудо-сборник существует, его можно потрогать руками, а при желании и заплатить за него деньги. По крайней мере, не заглядывая во внутренности BtL, это можно счесть за достоинство. И отвечая на идиотский вопрос: нет, мне цена кажется несколько завышенной. Да, знаете, долларов так на тридцать с половиной.

Хаотичная, нервная, бестолковая основная кампания с доктором Роджером в главной роли, мирным гражданином острова Эверон, вовлеченным в кровавую битву, без всякого преувеличения непередаваемо омерзительна. До сего дня я не верил, что непередаваемо омерзительные аддоны действительно существуют. В суровом мире OF не так просто изобрести совсем уж идиотские миссии. Свобода действий какникак. И в своем роде ребята из XMP — прямо-таки гении. Придать роскошным, полноводным заданиям Flashpoint узость скриптовых сценок — это надо уметь!

Скажем, в первой миссии доктор Роджер безоружен. Более того, подобрать оружие он не может: просто-напросто нечем убить хотя бы одного советского солдата, чтобы снять с его сытого тела АК-47. А так как доктор находится в лагере для военнопленных, то шаг вправо или влево считается побегом, и, пока не воспроизведешь в точности задуманный XMP балетный номер, век свободы не видать. Да и в дальнейшем все два десятка повстанческих миссий меж двух огней грешат той же безумной ограниченностью и оружейным дефицитом. Встанешь — подстрелят русские. Заляжешь — прибьет доблестное НАТО. Идея-то, в общем, не самая плохая. Но как вам понравится, скажем, собирать подстреленных бойцов, бегая петлями по совершенно открытой местности? Больше всего это напоминает футбольный матч под пулеметным обстрелом. Словом, если это не "непередаваемо омерзительный аддон", то я даже и не знаю, как его еще можно назвать.

Существует такое любопытное явление — тактическая графомания. В кампаниях War on Morton и Special Operations аккуратно собраны, представлены, а кому-то даже и проданы самые характерные ее образчики. В первой зачем-то изобретен новый остров, Мортон, а на нем размещены десять бездарных заданий, лишенных баланса, интересности и переполненных бронетехникой. Миссии Special Operations производили на свет разные люди, но, кажется, всех их выращивали в соседних инкубаторах. Идея такова: мановением руки OF обращен в Commandos, Hidden & Dangerous, а то и Deadly Dozen. Сакральные четыре бойца, полчища врагов, скрытность перемещений как залог победы. Вот только немцы наши (типа авторы) то ли не сумели, то ли напрочь позабыли придумать четверке достойные цели. В результате вчетвером приходится выполнять те же самые задания, с которыми в оригинальной игре с трудом справлялся целый взвод при танковой и вертолетной поддержке. Ей-богу, я не преувеличиваю. Вы просто не видели там восьмой, финальной, миссии.

А знаете, почему Codemasters подписалась под ужасной Beetwen the Lines? Да потому, что готовилась к выпуску на волю Red Hammer, официального аддона от самой Bohemia Interactive! А герой там — уже Дмитрий Лукин, служащий СА. И нейтральная во всех смыслах BtL привиделась удачным передаточным звеном. Да только вот в результате меж двух огней, Codemasters и XMP, оказалась сама Bohemia. Ну кто из познавших ужас BtL рискнет приобрести Red Hammer!

БЕЗУМНЫЙ ЛУКИН

Так вот, **Red Hammer** (RH), который вскорости (мы надеемся) будет издан "Букой", — безусловный шедевр. Двадцать шесть великолепных, напряженных, не дающих перевести дух заданий. Сюжет, которым при желании можно бриться. Изумительная режиссура, во много раз превосходящая патриотические сценки оригинального OF. Наконец, запоминающийся герой и плавно переданная тоталитарная жестокость. (И

Редакционная подписка на журнал GAME.EXE по России, Украине, Белоруссии и Казахстану

Бланк заказа

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

ПВ	место	литер	на журнал	41825	29866	Количество комплектов
	Game.EXE			❑ без диска	❑ с диском	

На 200_ год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда

Почтовый индекс | Адрес

Кому

NB. Во избежание недоразумений просим вас отсылать бланк заказа только после оплаты! Настоятельно просим вместе с бланком присылать копию платежного поручения или квитанцию об оплате.

По всем вопросам, связанным с подпиской, просьба обращаться ТОЛЬКО по тел.: (095) 232-2165 либо по e-mail: **podpiska@computerra.ru**

Слыхал я об армии, где начальнику никто "заткнись" не скажет. Это "дисциплина" называется. А здесь, кстати, никто невоиспеченного сержанта даже на танке не подбросит.

стоит, между прочим, пятнадцать долларов в составе коллекционного Operation Flashpoint Gold Pack.)

Параноидальный, неразговорчивый, озлобленный Дмитрий Лукин — самый лучший герой, что когда-либо создавался Bohemia. Очень хороши давящие мелодраматические вставки, в которых камера подолгу зависает над зловещими черными телефонными аппаратами в штабе, гипнотически медленно наплывает на окно генеральской дачи с цветущими садами Колгуева. Я бы не поверил, что такие можно сотворить и на более мощном движке, чем у OF. А вот, пожалуйста.

Советская армия на островах занимается весьма неприглядными вещами. Половину RH Лукин со товарищи только и делают, что угрожают всем встречным безоружным туземцам и безжалостно вырезают вооруженных, угоняют транспорт и стреляют людям в спину развлечения для. Звери. Подумайте только, эти же разработчики сочинили сагу о похождениях симпатяги Армстронга! В RH царит такой разгул насилия, что кажется, будто там отменены все приказы, что мир вокруг пережил ядерную войну и на пустошах островов действует только один закон, да и тот, как известно, из области простейшей баллистики. Временами Bohemia добивается в заданиях Red Hammer просто удивительной кинематографической выразительности. Взять хотя бы то, где Лукин ведет доверху нагруженный оружием грузовик и попадает в умело организованную засаду. И вот он вылезает из кабины, неспешно топает к кузову, извлекает оттуда трубу AT-4 и одним выстрелом разносит вдребезги танк.

А потом еще неплохо бы угнать новый грузовик и довезти дочь генерала Губы до взлетной площадки в целости и сохранности. Интеллект подкован, метко стреляет по движущимся мишеням; кроме того, в RH вам понадобятся навыки водителя-камикадзе, чтобы удержать грузовик на дороге под обстрелом. A Red Hammer на четверть состоит из командования взводом и на две четверти — из длинных переездов. В общем, чистейшей воды "Безумный Макс-2". Четверть остается на развлечения...

Никаких очевидных триггеров. Никаких компромиссов с уровнем сложности. Самые неожиданные повороты сюжета очень естественно интегрированы в полностью свободные миссии. Кто сказал, что нельзя добраться до конца, если дочери генерала Губы отстрелили голову? Можно! Только не будет вам потом ни натовского десанта, ни натовского плена, ни чудесного спасения на натовском вертолете. Ушлют в Сибирь, и все. С этим там строго. В общем, по сравнению с тем же BtL — небо и земля. Но так и должно быть. Сравни мы Red Hammer с любым другим любительским аддоном, эффект получился бы точно такой же. Талант нужен! Огромный талант и знание предмета.

Неизвестно из каких побуждений Bohemia Interactive взяла да сделала из своей мертвой военной игры потрясающий "черный" военный фильм на сверхпрофессиональном уровне. Operation Flashpoint отчаянно повезло, что именно у нее теперь имеется такой замечательный аддон, последний отблеск былой славы.

Нет, в самом деле, восемьдесят пятый и восемьдесят шестой оказались тяжелыми годами для Советской армии на островах. Вы были там, на Эвероне, с триста восемьдесят седьмой, когда падали те вертолеты? И вы помните, что такое дорога девятьсот двадцать два, Дорога Славы? Сержанту Армстронгу не довелось ее увидеть. Он до сих пор не понимает, как ему повезло.

Русская тема вполне на уровне. Голоса с акцентом, имена смешные, звезды и тельняшки не забыты.

Стоимость редакционной подписки по России (в рублях), оформленной в период до 28 февраля 2002 г.:

Срок подписки	Game.EXE без диска 2002 г.	Game.EXE с диском 2002 г.
1 месяц	50	75
3 месяца	150	225
6 месяцев	300	450

Цена включает в себя доставку по России ценной бандеролью, гарантию доставки и любовь редакц к своим читателям!

Для заказов из Украины, Белоруссии и Казахстана указанные цены увеличиваются на 50%. Оплата в рублях.

Чтобы подписаться на Game.EXE через редакцию необходимо:

1 Оплатить стоимость подписки не позднее 5 числа предподписного месяца по следующим реквизитам:

Получатель платежа: ЗАО "Компьютерная пресса"
Р/с: 40702810100090000217
в АК "Московский муниципальный банк – Банк Москвы"
К/с: 30101810500000000219
ИНН: 7729340216
БИК: 044525219
Код по ОКОНХ: 71100
Код по ОКПО: 45079312

2 Заполнить бланк заказа, размещенный на обратной стороне данного объявления, и выслать его вместе с копией квитанции об оплате по адресу:

117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, 8. ЗАО "Компьютерная пресса"; либо по факсу: (095) 956-1938. Отсканированную копию квитанции или платежного поручения (в формате .jpg объемом не более 150 Кбайт) вы можете отправить по e-mail: podpiska@computerra.ru.

В случае, если ваш платеж и бланк придут в редакцию с опозданием, сумма будет автоматически засчитана за следующие номера журнала.
Журнал будет отправляться в ваш адрес только после поступления денег на наш счет.

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

LET THE FARCE BE

КРАТКОЕ ВВЕДЕНИЕ В РЕЛИГИЮ

Во взаимоотношениях со "Звездными войнами" важно понимать одну базовую вещь: это культ. Даже больше, официально зарегистрированная религия. Будучи атеистом, обращаться с ней советуется максимально нежно и деликатно, дабы не оскорбить соответствующие чувства верующих. А то получится некошерно: как у Мартина Скорцезе в "Последнем искушении Христа" с упырем Дэфо в роли Спасителя и зиггистардастом Дэвидом Боуи в качестве Пилата.

О том, что троица LucasArts, Sony Interactive и Verant совместными усилиями делает онлайновую вселенную Star Wars, мы уже неоднократно писали. Рады сообщить, что работы продвигаются точно по графику и вскоре звезда смерти вашего времени, денег, телефонной линии и прочих прелестей жизни будет готова к бою.

Конечно, привязка к бренной планетарной поверхности межзвездной по своей идее серии состоялась не здесь и не сейчас. Наш повстанческо-стратегический отдел отважно отбивал атаки уродливых RTS-монстров, тогда как action-пилоты торпедировали странные SW-создания в своем пределе. Но теперь все иначе, взгляните хотя бы на шокирующе прекрасные скриншоты: разработчики умышленно добиваются кристальной кинематографичности картинки, дабы вы почувствовали себя если не во вселенной Star Wars, то, как минимум, в одноименном киносериале. Зато некоторые основы организации онлайнового SW-общества напоминают скорее худшие устои современной демократической общины. Вопрос: зачем тащить дурацкие взрослые заморочки и проблемы в идеальный, чистый и красивый мир, где люди как раз пытаются на время забыться и вновь стать беззаботными детьми?

ПРАВИЛА ВЕДЕНИЯ БОЯ

SW: Galaxies (SWG) подразумевает наличие многих серверов, что для современных MMORPG есмь норма: галактик много, прыжки между ними строго-настрого запрещены. Загадочные завихрения дизайнерской Силы касаются самих экаунтов. В "Лос-анджелесских Письмах" (в частности, к Дарту Вейдеру) мы уже наябедничали по факту безжалостного преследования приверженцев Темной Стороны Силы. Иначе говоря, PK, Player Killer'ов. Система стравливания игроков друг с другом в SWG крайне сложна (а занимаются ею преимущественно печально известные гвардейцы из команды Ultima Online), что и вызывает некоторую тревогу: в утопической попытке смоделировать идеальное общество за два года авторы могут слегка перегнуть палку.

Итак, к делу. Честные налогоплательщики могут находиться в следующих четырех воинственных состояниях: Truce, Safe, Wild, Battlefield. Первая зона предназначена для сосунков в возрасте маленького Ани, раздавить коих для взрослого полувозрелого дяди не представляет ровным счетом никакого труда. Что противоречит закону о категорическом неподавлении сопливых Скайуокеров от 3 марта 1845 года. Бластеры агрессоров в Truce-зонах будут отчаянно мазать, а их хозяев, скорее всего, ожидает быстрое и справедливое отмщение посредством взятия за жабры и показательного раскатывания по асфальту. Шалун-шалун!

В ЗОНЕ

Safe-зоны созданы для чуть окрепших налого- и LucasArts-плательщиков, не желающих вступать в огневые контакты любого рода с прочими резвящимися в онлайне жителями планеты Земля. Их можно понять: после утомительного дня в рабочем "кубике", харассмента со стороны уличных курильщиков и тягот обезжиренной пищи хочется подстрелить пару эвоков (маленькие очаровательные мишки с планеты Endor), проглотить ведро попкорна и отправиться смотреть повтор 398-го судебного заседания по делу Оу. Джей. Симпсона.

Первый выстрел в Safe zone считается "досадной ошибкой", о нем "забывают". Повторная провинность карается жабрами, размазыванием, протаскиванием под килем и

Добро пожаловать в мир Star Wars! Слева направо: ваш личный фитнесс-тренер, ваш бухгалтер, ваш слесарь, ваш садовник, ваш бодигард, ваш шофер, ваш психоаналитик и ваш адвокат.

прочими полицейскими мерами из пункта номер один. Исключением являются лишь представители особо оговоренных вечновоюющих (как Израиль с Палестиной) сторон: Rebels и Imperials, находящихся в конфликте кланов, а также психов, успевших отмутузить друг друга в свободной для мордобоя зоне, случайно пересекшихся в городе и решивших продолжить соревнования. Примечание: человек посторонний и независимый, не принадлежащий ни к одной из перечисленных группировок, поучаствовать в судьбе поединка никак не может. То есть спонтанно пожалеть имперского боевика и подлечить его или, наоборот, воткнуть в белолицего приклад своего штурмового лазера никак не можется. Зоркие NPC-полицейские снесут излишне инициативную головушку немедля. Можете делать первые выводы об обывательской психологии и практике помощи ближнему своему, будьте любезны. Каждый сам за себя.

— **Мастер Люк,** я сражался в суде как лев, но этот прощелыга Вейдер отсудил у вас X-Wing, виллу на Карибах, лицензию на использование лазерного меча и право встречаться с R2D2 и со мной!

Wild zone развязывает тянущиеся к оружию руки. Любители поджаривать других игроков по-прежнему будут выделяться цветом и обидными вывесками над головой, но немедленной и скоропостижной смерти уже не боятся.

Вот здесь и выплывает самый интересный момент SWG: выбор изгоев. Нейтральный, то есть не принадлежащий к враждебной группировке, персонаж, подвергшись нападению со стороны местных кровожадных индейцев и будучи убитым, может НАКАТАТЬ ПЕТИЦИЮ ОБ ИЗГНАНИИ ЛЮБОГО ИЗ НАПАДАЮЩИХ. Outcast. Звучит более приятно, чем вы себе уже нафантазировали. Если ребята из LucasArts услышали зов безвинно придушенного и вынесли положительный вердикт о наложении епитимьи, бирка "Outcast" накладывается на ЭКАУНТ террориста. То есть на все-все-все персонажи указанного пользователя, будь они хорошими, плохими, активными или мирно спящими в запасе. Почему так плохо быть изгоем? Во-первых, вы не способны атаковать других PC (Player Characters). Ни один из ваших героев теперь не сможет и пальцем тронуть обидчика, даже если на вас напали и вы всего лишь обороняетесь. "Подставь другую щеку". Во-вторых, клеймо вешается на веки вечные и может быть снято только в двух случаях. Послушайте, послушайте!

Итак, добрые парни из LucasArts могут СЖАЛИТЬСЯ над вами и снять черную метку. Вероятность этого, как вы прекрасно осознаете, близится к нулю, причем слева: пробовали когда-нибудь дозвониться в support-отдел пафосной американской софтверной компании? Жуткое, дышащее безысходностью занятие. Второй вариант еще веселее! Вы вольны вымолить/выкупить/выцепить прощение у провинциального начальника. Вообще манифик! Ведь авторы Star Wars вполне ОСОЗНАННО пытаются развить институт дипломатии и бюрократический аппарат: отдельные фрики, воспитав соответствующие способности, а также располагая необходимым количеством избирателей, могут баллотироваться в органы управления игровыми зонами или городами.

...Я хотел бы стать одним из этих замечательных животных и круглые сутки щипать сочную зеленую траву на лугах родной планеты Набу.

Вот и нарисуйте себе лубок. Приходит очередной Outcast к мэру, а тот ему прейскурант: пятьдесят тысяч баказоидов за индульгенцию, причем действующую лишь в пределах его юрисдикции, отозвать которую можно в любую секунду. Ага?

ОНА СПУСКАЕТСЯ ПО ТЕБЕ

Недоумеваете, зачем так беспокоиться по мелочам? Сейчас поясню.

По правилам игры изгоем имеет шансы стать любой пользователь, нанесший хотя бы один удар по жалобщику. Есть в логе? Готов путешествовать. Согласно старому правилу ответственности за прирученных, нападение вашего карманного дроида на чужого R2D2 также считается необоснованной агрессией и ущербом чужому имуществу. Что приравнивается к нападению на личность и карается, естественно, изгнанием. А если чужой дроид был обучен нецензурно ругаться и оскорблял ваше достоинство? А если дурно воспитанный робот осаждал неприличными предложениями вашу виртуальную супругу в виртуальном мире SWG? Конца и края этим "если" не видно, и единственным разумным решением вопроса мне кажется учреждение института суда: пусть игроки подают друг на друга в суд, нанимают виртуальных адвокатов (требуется ввести указанный скилл!), опротестовывают решения судей, шантажируют присяжных, убирают свидетелей... Давайте вообще перенесем в Star Wars всю нашу обычную жизнь, не забыв при этом сообща подать в суд на The Sims за карикатурное изображение чудесной и удивительной реальности.

...Я на самом деле не на шутку завелся. Пересмотрев намедни все три части любимой с детства киноэпопеи, проникся было таким теплым и уютным чувством, бросился читать последние SWG-известия — а здесь такой пир идиотизма! Не проще ли сделать две группы серверов: PK и Non-PK, предоставив пользователю решение вопроса? Чай не маленькие, собираемся оплачивать именными кредитками ежемесячные взносы на хлеб и икру любимым функционерам из LucasArts...

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Негоциант

Перенеситесь в 14-ый век и станьте членом могущественного Ганзейского союза!

Живите по принципу: **«Дешево покупай – дорого продавай!»**

И помните – Ганза на прощает ошибок!

1С® ФИРМА «1С»

© 2001 ASCARON Publishing Software Vertriebs GmbH. © 2001 Фирма «1С». Исключительное право на издание и распространение игры Негоциант в России и странах СНГ принадлежит фирме «1С».

ASCARON

Вся власть СОВЕТАМ!

"Рабоче-крестьянские массы, призванные правительством к управлению страной и долгое время находившиеся вдали от этого, не могли отказаться от желания строить государство путем собственного опыта. Лозунг "**Вся власть Советам**" привел к тому, что на местах хотели прийти к опыту государственного строительства путем собственных ошибок. Такой переходный период был необходим и оказался благотворным. В этом стремлении к сепаратизму было много здорового, доброго, в смысле стремления к созиданию..."

Далее **товарищ Ленин** указывает, что только то строительство может заслужить название народного, которое будет производиться по крупному общему плану. К необходимости проведения в жизнь централизма путем получения опыта пришло и само крестьянство. С этой целью товарищ Ленин постановил главному партийному печатному органу, **революционному журналу Game.EXE**, возобновить приостановленную два года назад работу по истинно **советскому** просвещению широких масс.

"Время самостоятельных проб и ошибок наконец миновало, — продолжает товарищ Ленин. — Теперь партия и Game.EXE возьмут тяжкое бремя **прохождения компьютерных игр** на свои могучие рабоче-крестьянские плечи. Я уверен, что губернские исполкомы, вводя в жизнь при помощи **товарища Фрага Си(М)бирского** организацию контроля над командным составом, создадут крепкую социалистическую армию. Крестьяне и рабочие, помимо завоевания земли, контроля и т.д., научились сознанию необходимости управлять военными аэропланами: подспорьем им послужат напутственные слова **боевых пилотов Ашота Ахвердяна** и **Дениса Гусакова**. Наконец, направляя свою работу в области военного дела в ключе, указываемом **фронтовым корреспондентом Максимом Бережным**, они добьются того, что армия созданная ими, заслужит в полной мере названия социалистической и будет успешно бороться с контрреволюционной буржуазией, империализмом, фашистской гадиной, инопланетными эксплуататорами и международным бл террористическим отребьем..."

(Речь товарища Ленина прерывается бурными аплодисментами всего съезда.)

В.И.Ленин,
из речи на съезде
председателей губернских Советов

БОИ БЕЗ ЖАЛОСТИ И ЧЕСТИ

FRAG SIBIRSKY'S GHOST RECON ULTIMATE TACTICAL GUIDE

Фраг СИБИРСКИЙ

Единственный звук — это хруст ПУЛИ, ПРОХОДЯЩЕЙ СКВОЗЬ МЯСО левого предплечья и разрывающей мускулы по ходу своего движения. Когда стреляю в ответ, то ЗВУКА НЕТ, за исключением ШИПЕНИЯ порохового заряда в казеннике М-9. Пуля прошивает бронежилет большого дяди в жизнерадостной тельняшке. Слышно дядино СЕРДЦЕБИЕНИЕ, снаряд проходит сквозь кость, плоть, и стук сердца обрывается одновременно с ЖУТКИМ ВСПЛЕСКОМ.

Я сжег в доменной печи первый вариант своих записок с правилами боя в Tom Clancy's Ghost Recon, установленными опытным путем, когда понял, что здесь в сущности нет никаких твердых правил, а есть только некоторые любопытные закономерности. Ghost Recon — всего лишь третья игра Red Storm Entertainment, но, честное и благородное слово, кажется, что это их пятидесятый шедевр, такие уж в ней выражены свобода, зрелость, красота и жестокость.

Это эссенция, все лучшее, избранное, концентрат четырехлетней истории тактических шутеров, пущенных под пресс, выжатых, переосмысленных Red Storm. Ручаюсь, такого не проделывал еще никто и ни в одном жанре. После Ghost Recon (GR) вам уже не нужен будет ни один из ваших любимых симуляторов спецназа. Будь то низкопробный Delta Force или высоколобый SWAT 3: все, что могут предложить они, уже имеется у Red Storm, причем в гораздо более утонченном, красивом и вместе с тем практичном варианте.

Один только неуклонно прибавляющий в семействе Operation Flashpoint сохраняет на ослепительном фоне

GR индивидуальность. Но любая живая душа, хоть краем глаза заметившая самую захудалую картинку прекрасного GR, навеки убедится, насколько Operation Flashpoint уродлив. Не игра, а гадкий утенок.

СМЕРТЕЛЬНЫЙ ПОКЕР

Тысячекратно превосходя конкурентов ликом, GR нисколько не уступает им во внутренней глубине и сложности. Собственно, по сложности он также превосходит все существующие игры "специального назначения", за возможным недобитием навязшего в зубах Flashpoint. Что, конечно, звучит весьма неправдоподобно.

Когда в GR на элитном уроне сложности бьется эксперт, игра разом теряет всю свою красивость, ее предназначенная для новичков ленивая кинематографичная удаль испаряется, уступая место черной магии чистейшей тактики. Профессионал совершает десятки макабрических действий, почти незаметных глазу, булавочных переключений на крохотной тактической карточке и экранчике личного состава. Он редко ввязывается в бой сам и почти не вступает в визуальный контакт, предпочитая работать на слух. (Между прочим, если стреляют над ухом, одновременно со звуком выстрела происходит характерное чмоканье: если вы слышали его не раз, значит, с рефлексами у вас все в порядке. Когда стреляют метров со ста, то этот звук можно расслышать, даже если палят совсем не над ухом. Когда же снайпер стреляет из винтовки с трехсот, то слышно сначала жужжание, потом чмоканье, а ПОТОМ выстрел.) Он никогда не поверит встроенному индикатору положения противника. Собственно, ручной настройки сенсору и собственной паре ушей, весьма неплохо функционирующей во вселенной EAX, профессионал тоже не слишком доверяет.

Но какое бы шумное и, вероятно, кровавое непотребство ни творилось в эфире, какое бы безумное насилие ради насилия ни скрывал на сей раз вон тот мирный грузинский лесочек, эксперт всегда выходит из стычки победителем, потому что живет в иной среде, нежели новичок. Туман, дождь, покров ночи, да даже неожиданное обнаружение вокруг отряда бескрайнего и густого лесного массива, не играют для эксперта никакой роли. Усеянная таинственными значками карманная тактическая карта-сканер размером с экранчик популярной консоли GBA или мобильного телефона превращается для него в ясный аквариум боя: тройки бойцовских рыбок действуют в нем гармонично и слаженно, ориентировка на местности элементарна, настроенный, как музыкальный инструмент, интерфейс RoE работает вне погрешностей, а без ненужных полигонных помех транслируемая в мозг архитектура уровня проста и понятна.

Кропотливо подобранная ударная тройка (специалист, который все берет на себя, ветеран, который не подведет, и новичок, который, если не сдохнет, когда-нибудь станет ветераном) давно перестала быть для меня тремя колоритными фигурами, таящимися по кустам. Я смутно помню, что ветеран дороден, не расстается с устаревшим пулеметом и был когда-то ранен в лодыжку, что специалист отпустил лихой хвост и носит кожаную шапочку да модный бронежилет, а новичок все еще красит физиономию, как какой-нибудь апач. Смутно — потому что довольно давно не видел их, кажется, мы встречались в нескольких миссиях отсюда. Ударная тройка действует автономно, я держу с ней связь посредством тактического карманного устройства и RoE. На самом деле ветеранов в Ghost Recon очень трудно убить. Специалистов — так и вовсе, кажется, невозможно. О чем же мне беспокоиться?

Если у кого-то проблемы со счетом, то на этом скриншоте изображены двенадцать трупов. Я прикончил их всех в одиночку...

Пока я обтачиваю вторую тройку. Людям в ней только предстоит притереться, стать комбинацией, точно в покере. Еще не подобран специалист. Вообще я подумываю о том парне, что приволок с собой MG-3, дьявольское устройство, которое повздорило с режиссером и было изгнано со съемок ремейка фильма "Шакал". Если вы видели ремейк фильма "Шакал", то понимаете, о какого рода устройстве я говорю. Десяток-другой combat points, и из этих увешанных наградами и значками ребят тоже выйдет толк. Тройка станет настоящей ударной силой. Лезвием бритвы. Или, если угодно, катаной.

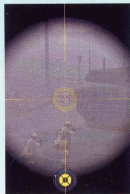
НАЧАЛА: ПРИШЕДШИЙ С ВОЙНОЙ

Tom Clancy's Rainbow Six

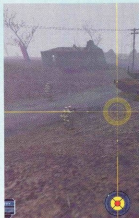
В 1998 году мощное содружество девелоперов из компаний Rebellion, Red Storm Entertainment и Saffire атаковало планету игрой Tom Clancy's Rainbow Six. Заправляли всем этим зоопарком изобретатель жанра тактических шутеров Карл Шнурр (Carl Schnurr) и лично Том Клэнси, проходивший в титрах Rainbow Six не как "автор одноименного романа", а в качестве "творческого руководителя".

Rainbow Six уже была наделена всеми теми чертами, что получили столь блистательное развитие в Ghost Recon: системой точечных попаданий, первичной баллистикой, реальными моделями оружия и тактическим фундаментом. Ошеломленные игроки гибли в смерче свинца из дробовиков, пистолетов, пистолетов-пулеметов и автоматических винтовок, затем открывали для себя чудесный мир команд синхронизации и приказов RoE, поэтапное планирование и другие клавиши управления этим непростым хозяйством. Неуклюжая, крайне примитивная по меркам сегодняшнего дня, Rainbow Six на момент выхода казалась высшим достижением цивилизации и вызвала перерождение экшена. Всех ее свершений не перечислишь. Затем был аддон, патчи латали прорехи в искусственном интеллекте, корректировали прицельные сетки, лечили ураганный (в том числе и по версии Game.EXE) многопользовательский режим. Отдельные миссии Tom Clancy's Rainbow Six стали классикой и многократно переиздавались. Так изменился мир.

Основы движения за броней двойками. Урок первый: если хотите, чтобы двойки надежно подстраховывали танк, то, пожалуйста, подстраховывайте двойки. Вокруг полным-полно снайперов и энтузиастов противотанкового движения. И главное, не допускайте ошибочных стоек.



Ошибочная стойка номер один. Один боец дышит в затылок другому. Стрелять может только первый, а если попадут под обстрел, то сгинут оба. Немедленно задать новый вектор движения на тактической карте!



Ошибочная стойка номер два. Параллельное движение бойцов в двойках превращает их в парные мишени. Более того, обе двойки движутся параллельно и не подстрахованы! Среднее время выбивания всей команды в таких условиях — секунды полторы.

Правильное движение за бронетехникой.

Вот так у нас здесь делаются дела. GR исповедует следующий принцип: на новичка ни в чем не полагаться, на специалиста и ветерана полагаться во всем. Я бы назвал это "реалистической концепцией суперменства". Если вы ненароком начали свое знакомство с GR на уровне сложности veteran или elite, то знаете, какой бездной оказывается первое же задание. Конечно, оно абсолютно великолепно. Конечно, в нем имеется все. Конечно, по этому лесу можно прогуливаться, щурясь на солнышко, годами. Но вам совершенно непонятно, что происходит! Вам стреляют точно в голову и неизвестно откуда. Укладывают всю тройку рядком одной длинной очередью. Закидывают гранатами через кустарник. Словом, издеваются.

Такое обращение вызвано двумя причинами. Первая: соратники по тройке имеют не больше понятия о происходящем, чем вы. По приказу suppress[1] палят в белый свет как в копеечку. По ответственной команде engage — ныряют в кусты. По совету advance — зарываются в землю.

Для начала им неплохо бы уцелеть. Затем — грамотно распределить пайковые combat points по векторам weapon и endurance[2]. К чертям сомнительный leadership и трусливый stealth! От идеального рядового в Ghost Recon требуется: а) попадать в глаз низколетящему комару из MP-5 в режиме стрельбы очередями и б) бегать, как Форест Гамп.

Если честно, endurance (суть общее физическое развитие) будет поважнее оружейной меткости. Когда боец срывается с места, как спринтер, с треском ломится через лес, как лось, развивает крейсерскую скорость на проезжей части, без труда заставляет глотать пыль в марафонском забеге прикомандированного специалиста (бывшего инструктора "зеленых беретов") и пересекает мосты, аки молния либо поезд, то вражеские снайперы, пулеметчики и прочие затаившиеся в засаде гады тратят драгоценные доли секунды не на то, чтобы поймать его в прицел, а на то, чтобы подобрать с травки челюсть. На призовой "восьмерке" шкалы endurance убрать быстро мелькающую между деревьями и постройками нашу тень удается лишь из чего-то ну очень скорострельного. Опасаться стоит исключительно обстрела на трагически распахнутой местности.

Какой бы умница ни палил из АК-47 по несущейся во весь опор тройке, свалить всех у него не получится физически. Добрая Red Storm утрировала разброс у АК (которые в руках террористов — правило, а не исключение), организовав честность техническими средствами. А вот представляете, если эта тройка еще и палить в ответ будет без промаха и остановки? А если крайний справа — двухметровый, от ушей до ботинок закованный в броню дылда-специалист с "газонокосильщиком" RPK-74 в ручищах? Теперь вы понимаете, что за перевалом уже нет нужды вмешиваться в действия этого штурмового урагана ни в литовском болоте, ни на изрытом воронками поле боя, ни на городской улице с грохочущими танками?

Заметьте, что при всех этих фантастических возможностях GR ухитряется не терять ни грана РЕАЛИСТИЧНОСТИ. Ни один специалист не приползет в тройку с готовыми "восьмерками". И вы точно знаете, чего каждому

[1]Hold, Advance, Advance At All Cost, Recon, Engage, Suppress — команды тактического интерфейса Rules of Engagement (RoE).

[2]Weapon, Stealth, Endurance, Leadership — четыре параметра развития бойца, шкалы с градацией от 1 до 8.

ВЕЛИКАЯ ПИСТОЛЕТНАЯ РЕВОЛЮЦИЯ

Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear

В 1999 последовала вторая революция. Игра Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear, больше известная как Tom Clancy's Rogue Spear, не была столь же инновационной, как хит 1998 года. Она ничего не изобретала, лишь доводила до совершенства прежнее. В рядах разработчиков остались только Saffire и Red Storm Entertainment. В числе их свершений: 1) великолепный искусственный интеллект; 2) введение в обиход снайперских винтовок; 3) умопомрачительный дизайн уровней ("Косово" и "747"); 4) полностью переработанные прицельные сетки и баллистика. Это единственная игра серии Tom Clancy, в которой можно стрелять сквозь двери и тонкие перегородки. Это единственная игра серии, перестрелки в которой выглядят, как кадры из фильмов Джона Ву, до того изящно персонажи управляются с оружием. Прежде чем рухнуть под грузом лишнего и несбалансированного оружия да аддонов, Tom Clancy's Rogue Spear успела годика полтора побыть лучшей игрой в мире. В одиночном режиме нам открывались багровые глубины: тут дело было уже не в тактике, тут дело было в безупречной красоте схватки. А по multiplayer-части Rogue Spear, по моему мнению, до сих пор во многих аспектах остается лучшей в серии. То было время "американских дуэлей" и "мексиканских ничьих". То было время битв на пистолетах.

бойцу стоило научиться ТАК бегать и ТАК стрелять. Поверьте: у каждого вашего твердого "восьмерочника" среди наград будет иметься по небольшой плашке, означающей, что на каком-то из прежних заданий он единственный остался в живых.

Второй же причиной нечеловеческих унижений на стартовых заданиях является то, что противники пользуются такими же сенсорами и указателями положения врага, такой же тактической схемой, такими же командами RoE. Проследите с безопасного расстояния за действиями любого патруля: разве вам не знакомо все это? Во-первых, враги всегда ходят по трое. Во-вторых, самоубийственную стойку advance at all cost или перестраховочный режим suppress не узнать невозможно. Вот, видите, лидер весьма характерно осматривается, дает отмашку advance, и его ведомые нехотя тащатся вперед? А вот теперь посмотрите, как они ретиво выискивают, в кого бы пострелять? А как бросаются врассыпную? Такой точности движений простыми триггерами не добьешься. На службе у террористов — те же карты местности с высокоорганизованным pathfinding'ом, что и у нас. На уровне сложности elite у врагов по всем шкалам если не "восьмерки", то "семерки" точно. К тому же, по словам разработчиков, они используют сканеры с тридцатиметровым радиусом действия. И все эти страшно интересные и жизненно важные вещи обычно характеризуются как "развитый интеллект противника" и "развитый интеллект союзников"!

Чтобы выжить в GR, надо прежде всего железно знать возможности троек. Общие тактические принципы-то тут простейшие. Двигайся очень медленно по незнакомой местности и очень быстро — по знакомой. Перемещайся от укрытия к укрытию. ВСЕГДА держи одну тройку в пределах видимости другой. Используй необученных новичков для засад и охраны флангов.

Потери на Красной площади отряд несет чудовищные. Чаще всего победа в GR выглядит именно так одиноко. Но разве зрелище не стоит того?

И, пожалуй, последнее: старайся не образовывать двойки, если только это не снайпер и наводчик. Опыт показывает, что ничего хорошего из парочек не получается.

БЕГ СКВОЗЬ ДЖУНГЛИ

Сверхсложный, тактически подкованный Ghost Recon создан для чего угодно, но только не для войны в одиночку. Разумеется, тем интереснее воевать в нем совершенно одному на уровне сложности elite.

Да, собственно, мало ли что может случиться! Любой человек, которому пришлось неподвижно пролежать в узкой канавке под кинжальным огнем минут эдак сорок, которого два раза пытались добить гранатами, которому затем удалось проползти двенадцать метров по трупам (неприятно) и еще триста по открытой местности (невозможно) до леса, вернуться и прикончить всех, одного за другим, самыми кровавыми из всех возможных способов, не станет пренебрегать советами по одиночному бою. К черту тактическую карту и RoE. К черту параметры развития и combat points. Если вы читаете это, то вам нужны их головы.

Не нужно быть экспертом. Не нужно что-то осваивать и что-то изучать, чтобы выжить в одиночку. Если все остальные мертвы, можно забыть все, чему учат в тройках, забыть, кто ты есть — специалист, ветеран или необученный рекрут, потому что теперь это уже не имеет значения. Забыть о жалости, чести и быть готовым побеждать — побеждать любым способом.

ВНИМАНИЕ! ОТСЮДА НАША ИСТОРИЯ СТАНОВИТСЯ МРАЧНОЙ.

Знаете... это неприятный момент — когда ты в первый раз простреливаешь кому-то сердце. Будьте готовы к тому, что в ближнем бою Red Storm играет ОЧЕНЬ грубо. Тут происходят весьма любопытные вещи. Можно услышать звук РАЗЛЕТАЮЩЕЙСЯ КОЛЕННОЙ ЧАШЕЧКИ и ЩЕЛЧКИ ТРАССИРУЮЩИХ, рвущихся из ствола пулемета, увидеть, как эти трассирующие прошивают чью-то физиономию, и различить забавный ТРЕСК, с которым мозг, кость, кровь и пуля ВЫСКАКИВАЮТ из затылка. В такие моменты все прочие звуки куда-то уходят.

Что ж, если уж вы готовы палить в упор из RPK-74 или даже MP-5 — будьте готовы и к последствиям.

Число трупов уже не имеет никакого значения: важно не то, сколько убил, а то, сколько еще осталось. Ну и, конечно, неплохо бы припасти пару грязных трюков на слу-

В режиме стремительных перемещений advance at all cost возникают незабываемые столкновения "стенка на стенку": две орущих тройки несутся друг на друга и палят изо всех стволов, затем одна падает в траву, а другая мчится дальше, не сбавляя скорости.

чай, если дела пойдут совсем худо. В этом небольшом руководстве начинающего партизана я не собираюсь учить вас, как правильно отворачиваться, когда забавы ради стреляешь кому-нибудь в глаз, и указывать, насколько можно продлить чей-то посмертный танец под дулом M-4, если продолжать выжимать спуск в автоматическом режиме, покуда не опустеет обойма. Такие штучки, знаете ли, приходят сами собой. Кроме того, у нас, что бы вы ни подумали, не курс анатомии.

Конечно, прежде всего надо знать свои возможности. Ветеран Flashpoint без труда освоится и с замечательно тонкой физикой пехотинцев GR. Все сделано с шиком, по самому высшему разряду: мягкие переходы в позиции полуприсед и лежа, правильные разгон и торможение, выверенная скорость перемещений в каждом режиме, наличие шеи и замечательная гибкость позвоночника. Например, валяющийся на брюхе боец может весьма замысловато изгибаться, но вот совершить турельный разворот вокруг своей оси, которым грешили ВСЕ без исключения спецназовские симуляторы, поддерживающие пластунский режим, уже не удастся. А перемещения в полуприседе с простреленной ногой до того мучительны, что я приучился носить с собой гранаты специально на такой случай.

К слову, система ранений в GR бескомпромиссная. В Rogue Spear герой с девятнадцатью пулевыми ранениями в области шлема весьма шустро бегал и всячески сопротивлялся попыткам оказать первую помощь. В GR пули обслуживают клиентов по полной программе. Нет, поймите меня правильно: легкие ранения — это все еще легкие ранения. Но вот тяжелые укладывают наповал. Вы когда-нибудь слышали, с каким звуком свинец проходит сквозь мягкие ткани в легкое, оставляя маленькую дырочку в груди, через которую с каждым вздохом начинает проникать воздух?

В Ghost Recon имеется звук, который целиком и полностью отвечает моему представлению об этом явлении. Говорят, в грудной клетке как бы раздувается воздушный шарик, и этот шарик начинает раздвигать внутренние органы, круша легкие, кишки, сердце. Собственное дыхание убивает, по одному вдоху. Если вы считаете, что здесь не место натуралистическим описаниям, то у вас на руках никогда не умирал лучший специалист. Нынче Red Storm играет без правил. И, честное слово, осложненный пневмоторакс — еще не самое худшее, что может случиться в GR.

Так вот, дабы избежать подобных увлекательнейших переживаний, следует в полной мере опираться на акробатическую систему. Чем, скажем, плоха классическая "лягушка"? Набираем скорость, а как только видим товарища с АК-47, совершаем нырок плавным переходом на две позиции вниз. И не забываем жать на спуск.

Результат: очередь встречающей делегации кинематографично проходит выше, наша же элементарно перерезает товарища с АК-47 пополам. Возможны, впрочем, варианты. Враги в GR, надо отдать им должное, тоже обучены разнообразным трюкам и на брюхо шлепаются весьма ловко. Кроме того, они очень любят выкатываться из-за углов. Тут главное — не растеряться, как следует прицелиться да и прострелить эффектно перекати-полю череп. Знаете, что будет, если с близкого расстояния выстрелить в арбуз из 5,56 мм? Арбуз ЗАПОЛНИТ собой все вокруг, вот что!

Вообще существуют две основных стратегии перемещения. Первая: нестись, как слаломист, намечая маршрут от укрытия к укрытию, при малейшем признаке опасности складываться, как перочинный нож, за десятые доли секунды, и быстро-пребыстро отползать в сторонку. Вторая: идти вдумчиво и осторожно, как заполненная до краев пивная бочка на ножках, глубокомысленно рассматривая каждый кустик и планируя пути отхода по методе "а вот как если сейчас начнется". Тем не менее при малейшем признаке опасности опять-таки следует складываться, как перочинный нож, и шустро отползать в сторонку.

При всех своих достоинствах тактическим гением враг GR не то чтобы блещет... Средняя численность контингента противника на задании — 25-27 человек, но кажется, что их там не менее пятидесяти, так шустро они лезут из всех щелей. Если сражаешься один и не надо беспокоиться о появлении пневмотораксов у соратников по тройке да отвлекаться на тактические размышления, количество подлых повстанцев не так уж сложно обратить против них самих. Дзюдо-до в гигантских масштабах, знаете ли. Самый распространенный, эффективный и изящный прием такого рода можно охарактеризовать как "засаду с овцой". Объясняю.

Сперва находим овцу — отдельно стоящего повстанца, чаще всего часового, скучающего в "гнезде", и организовываем ему пневмоторакс. Чем громче и театральнее, тем лучше. Затем отбегаем к ближайшей растительности и занимаем позицию в кустарнике, чтобы в просвет хорошо просматривалось бездыханное тело. Чаще всего расследовать происшествие прибывают сразу две вражеские тройки. Держим одну: в момент, когда бесстрашный лидер взмахивает рукой, убираем его, затем расстреливаем как раз выбежавших вослед ведомых и НЕМЕДЛЕННО отбываем на следующую позицию. Не ликуем и не считаем трупы. Отсюда в просвет должно хорошо просматриваться место первой засады — и лучше всего в профиль. Вволю настрелявшись по первой позиции, вторая тройка грамотно ее окружает. Поснимать их со второй — дело техники. Кто-то стонет, кто-то пытается отползти, кто-то неподвижно лежит на полянке... милая, словом, кинохроника.

Соответственно, чем хуже вы стреляете, тем больше запасных позиций следует предусмотреть. Так потихоньку и сходит на нет вражеский контингент. Главное — отступить и дать искусственному интеллекту сделать свой ход. А то интеллект заляжет, начнет садить по каждому подозрительному движению и в конце концов вас все же подстрелит. Кому же хочется быть подстреленным интеллектом?

При некоторой практике путем все тех же маневров можно даже поставить две охотничьи тройки друг против друга и образовать взаимный сюрприз. Уровни GR

настолько гениально спроектированы, что ВСЕГДА имеется следующая позиция, на которую можно отступить. Насколько я знаю, именно такую тактику в свое время практиковали индейцы.

Если воюешь один против всех, необходимо все время двигаться, и двигаться осмысленно. При выверенном исполнении засад и отходов одиночка практически неуязвим: он проскакивает сквозь кипящий от пуль подлесок, ухитряется уцелеть под разрывами гранат из подствольников (следует всего лишь находиться в момент взрыва точно с другой стороны древесного ствола), выживает на переправах. На повторе его подвиги следовало бы рассматривать в замедленном режиме.

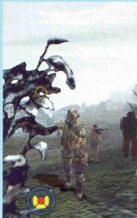
В столкновениях на открытой местности все происходит молниеносно, иногда не остается времени даже на простейшую "лягушку". Случаются и "американские дуэли", и "мексиканские противостояния". Противники застывают на мгновение, смотрят друг на друга, как ослепленные фарами олени, а затем начинают палить. Если вы хоть что-нибудь слышали об "американских дуэлях" и, в частности, о прискорбной судьбе некоего Пола Коркрена по прозвищу "Два револьвера", то знаете, что там далеко не всегда побеждает тот, кто стреляет быстрее. Проверено и доказано: на любом уровне сложности в GR одиночка может свалить трех противников в "мексиканской ситуации", даже если они будут в бронежилетах, и не получить ни царапины. Для этого следует всего лишь сохранять хладнокровие, бить одиночными и метить в самую широкую часть тела.

Темные реки сердца

В заключение можно было бы поговорить о непрекращающейся русской рулетке боя в густом лесу, где побеждает тот, кто увидел соперника первым. Или порассуждать о местных танках — исполинских ползучих триггерах. Или о том, почему из дому нельзя выходить без противотанкового орудия М-136 и брусков армейской пластиковой взрывчатки С-1 на основе циклонита. Или как забрасывать гранаты за спины патрулям и затем расстреливать бегущих из пулеметов в упор.

Вместо этого мы поговорим о фантастических тонкостях. Мне хочется, чтобы вы прочувствовали ювелирную работу Red Storm до того, как словите от Red Storm пулю в живот. Берем, например, режим ночного видения GR. Он выполнен не совсем корректно: в этом невероятном приборе фотоусилитель совмещен с термоискателем, и мы одновременно видим и ночную картинку, и тепловые ауры. Эффект поразителен. Любое пулевое отверстие в стене или стволе дерева светится и заметно издалека. А если пройти по воде, тепловая аура какое-то время не будет просачиваться через намокшую одежду. Чувствуете, какие дверцы это открывает в многопользовательских ночных дуэлях?

Или вот указатель положения вероятного противника, многих поначалу раздражающий. На нем установлена тройная система страховки: сначала он демонстрирует только приблизительное направление, затем вектор стрельбы, а при визуальном контакте сканер густо краснеет и сходит с ума. При всем этом правильного положения противника дьявольское устройство никогда вам не покажет. (Если честно, такое впечатление, что под ним покоится увесистый топор. Или по какому там принципу оно определяет местоположение "террористов"?) Знаете, для чего вся эта путаница? Да чтобы игроки обзаводились тяжеленными и громоздкими сенсорами, с которыми мы так хорошо познакомились в Rogue Spear! Впрочем, эти сенсоры тоже никогда не покажут вам правильного положения противника. Выходит, вся затея со сканерами, сенсорами и индикаторами — чистейшее пижонство. Ну в самом деле, какой нормальный человек в деле выслеживания террористов будет полагаться на сенсоры, сканеры и индикаторы!


Сверхосторожный гесоп по кустам.

Меня пугает качество GR. Когда выходит новая игра Red Storm, кажется, что это — предел, что лучше уже быть не может, но тут выходит еще одна игра Red Storm — и доказывает обратное. Даже в GR есть чему стать поперек горла, это так. Да только я скажу снова: кажется, лучший тактический шутер, нежели этот, создать нельзя. В дальнейшем может быть только хуже. Но истинно и то, что какой бы темный период, какие бы дурные времена ни настали для тактических шутеров в будущем, жанр, в котором создаются игры такой глубины, как Ghost Recon, нельзя не любить каждой клеточкой сердца.

Галопом по аддонам (золотые годы)

Tom Clancy's Rainbow Six Mission Pack: Eagle Watch

Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear Mission Pack: Urban Operations

Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear: Black Thorn

Не считая всевозможных платиновых и золотых редакций, а также дурацкого диска с тремя миссиями Tom Clancy's Rainbow Six: Covert Ops Essentials, серия Tom Clancy's Rainbow Six имеет три аддона.

Первый, Tom Clancy's Rainbow Six Mission Pack: Eagle Watch (1998 г.), ничем особым не примечателен, кроме пары интересных уровней (стартовая площадка шаттла). Зато рекордной длины Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear Mission Pack: Urban Operations (2000 г.) оказался очень, очень хорошим дополнением. Пять гениальных по дизайну уровней, на каждом из которых можно играть бесконечно, отличные многопользовательские карты, пистолет 0,50 калибра, волшебным образом меняющий весь баланс. Трехмерный звук от Soundelux. Наконец, совсем недавний (17 октября 2001 г.) Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear: Black Thorn ознаменовал собой закат эры Rogue Spear. Бездарный, несбалансированный, перегруженный оружием и переусложненный, многопользовательски ориентированный. Несостоявшийся убийца Counter-Strike.

Знаете, мне кажется, первый же аддон к Tom Clancy's Ghost Recon станет событием...

ПЕНИЕ СВЕРЧКА

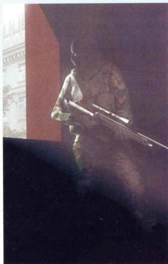
"Я ДУМАЮ, ЧТО ТАКТИЧЕСКИЕ ШУТЕРЫ ЕЩЕ НЕ ВЫРОСЛИ ИЗ ПЕЛЕНОК"

Ветеран индустрии Гэри СТЕЛМАК (Gary Stelmack), простой дизайнер Ghost Recon, выживший в титрах Rogue Spear и Rainbow Six, любезно согласился ответить на миллион вопросов, вдруг посыпавшихся из глотки нашего издания. Собственно, этот человек знает об играх Red Storm куда больше, чем стоявшие у руля игры Кларк Гибсон (Clark Gibson) и Брайан Аптон (Brian Upton). Он знает об играх Red Storm практически всё, и кому, как не ему, давать вам советы, приводить уникальные исторические факты и, озираясь, выдавать секретные сведения?

Предупреждаем: далее содержатся откровения.

Game.EXE: Здравствуйте, Гэри! По нашему мнению, Ghost Recon (GR) — настоящий прорыв не только в творчестве Red Storm, но и в жанре тактических шутеров в целом. Просим заметить при этом, что Game.EXE в полном составе поклонялся и новаторской Rainbox Six, и совершенной Rogue Spear. Но не они, а GR стал для нас мессией. Мы слышали, что замысел GR сложился сразу же после выхода Rogue Spear, но цикл разработки стартовал только в прошлом январе. Шесть месяцев заняло создание прототипа, семь — производство. Наши сведения точны? Ведь для игры ТАКОГО масштаба и композиционной смелости сроки просто фантастические... Сказался ли здесь только большой опыт Red Storm в производстве тактических шутеров? Или у вас возникли какие-то новые источники вдохновения? И как родилась идея Ghost Recon?

Гэри СТЕЛМАК: На самом деле разработка Ghost Recon заняла полтора года. Когда мы постарались разобраться в том, что же именно принесло успех нашим играм и в каком направлении Red Storm следует двигаться, дабы этот успех развить, очевидными стали две дорожки: либо мы должны были довести до ума "полицейскую" часть Rainbow Six, либо вплотную заняться военной стороной игры. Решись мы разрабатывать полицейский симулятор, он неминуемо приволок бы с собой множество новых правил, фактически зачитал бы игроку права и заковал в наручники инструкций и предписаний. И напротив, когда мы принюхивались к тем возможностям, что открывает военный подход, то почувствовали, что уж здесь-то кроется масса возможностей для создания интересной игры. В конце-то концов, не так уж часто полицейские подразделения используют противотанковые ракеты и пулеметы! Да и все наши коренные сотрудники, насколько можно было судить, с большой теплотой отнеслись к идее разработки военного шутера.



Ну а последней каплей стали запросы поклонников на наших форумах, которые ясно указывали, что эти замечательные люди с гораздо большим энтузиазмом примут от нас игру военного пошиба, нежели спущенный по накатанной дорожке сиквел Rainbow Six. В совокупности все эти факторы не оставляли нам выбора.

.EXE: Но легко ли вам было расстаться с привычным движком, лично симпатичными сражениями в закрытых помещениях, старым добрым планированием миссий, знакомой баллистической моделью? Почему GR настолько решительно отмежевывается от прежних игр Red Storm? Ни одного знакомого героя, почти ни одной знакомой модели оружия, принципиально новый сюжет... Должно ли это все подчеркивать параллельность мира Ghost Recon миру Rogue Spear и Rainbow Six? Не плани-

руете ли вы пересечение их сюжетных линий и контактов героев в дальнейшем? Не проявится ли, скажем, Динг Чэвез в качестве одного из специалистов?

Г.С.: Ну, нам всячески хотелось подчеркнуть, какая пропасть лежит между Rainbow Six и Ghost Recon, насколько это разные игры. Мы не хотели задействовать в GR старые, уже примелькавшиеся рыжими кудрями идеи Rainbow. Раз уж Red Storm решила делать военную игру, то казалось логичным плавно перебраться на природу, выйти на открытую местность и использовать огромные карты, достойные армейских сражений. А тут без нового движка никак было не обойтись, потому как старый мы оптимизировали для работы исключительно с закрытыми помещениями и внутренними двориками. Кстати, непохоже, чтобы в дальнейшем серия GR приютила персонажей из Rainbow Six и Rogue Spear. Это независимые сериалы. Я не говорю, что вы никогда больше не увидите Динга, просто не надейтесь, что он будет пить пиво и фотографироваться в обнимку с ребятами из Ghost Recon.

Что касается предварительного планирования... Многочисленные отклики от покупателей наших игр указывают на то, что большинство людей просто не пользуется заранее разработанными планами при выполнении заданий. Вместо этого игрокам хочется составлять свои планы во время боя и изменять их на лету. Вот так нам и понадобился принципиально новый способ управления товарищами по команде. Вот так родилась тактическая карта. Мы упростили планирование настолько, что никакого предварительного изучения карт и приказов не требуется, а сам процесс ускорили настолько, что вы можете успеть составить план, пока вам отстреливают голову.

.EXE: А чем объясняются столь жесткие ограничения на доступные виды оружия в одиночном режиме GR? Ведь Rogue Spear, особенно в свете последних аддонов (Urban Operations, Black Thorn), был настоящей оружейной коллекцией... Только ли требованиями баланса мы обязаны такому подходу? Или это было сделано в целях поощрения специалистов с их новыми моделями оружия? Почему в GR вы ограничились всего одним пистолетом? И чем объясняется новое для Red Storm жесткое разграничение оружия по классам бойцов? Опять-таки требованиями баланса или же это сделано с целью усложнить тактическую структуру игры, превратить ее в некоторое подобие Commandos 2?

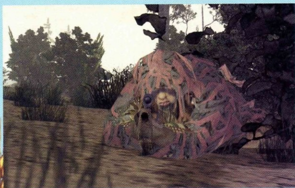
Г.С.: Если мы чему-нибудь и научились после Rainbow Six и Rogue Spear, так это тому, что игроки крайне неразборчивы при рекрутировании бойцов. Конечно, все помнят, кто такой Динг Чэвез, но в большинстве случаев, когда приходит пора паковать мешки и отправляться на задание, люди просто хватают первых шестерых ребят из списка. Ограничения на ношение оружия для различных классов в GR призваны помочь игроку относиться к каждому солдату как к личности, усложнить ему выбор и увеличить число личных привязанностей. Ну а то, что такие ограничения усложняют тактическую часть игры, мы считаем побочным эффектом.

А что касается пистолетов, то отличия одной модели от другой в Ghost Recon были бы слишком уж незначительными. К тому же при выборе снаряжения наличие нескольких моделей пистолетов увеличило бы время, которое вы затрачиваете на экипировку команды. А раз уж мы пошли на такие ухищрения по форсажу процесса планирования, нам хотелось доставить игроков в гущу сражения как можно быстрее.

Тройка, подвергшаяся прямому попаданию гранаты из подствольника. Уцелеет только умница-снайпер, грамотно сросшийся с бетонным столбиком.

.EXE: Режим ночного видения GR уже успел стать притчей во языцех. Он действительно революционен. Большое количество ночных миссий в GR объясняется вашим желанием опробовать сие замечательное изобретение в действии или тут виноваты какие-то ограничения архитектуры уровней? И можем ли мы ожидать в дальнейшем появления каких-нибудь не менее красивых и необычных эффектов, не виданных в тактических шутерах? Скажем, лазерных прицелов?

Г.С.: Вообще-то все произошло как раз наоборот. Современные войска обожают сражаться в тех ситуациях, что могут вызвать максимальный хаос в стане врага. Бои в ночное время суток действительно подходят под данное определение, поскольку человеческие особи не слишком хорошо приспособлены к выживанию в темноте. Это значило, что без хорошо продуманных и изящно выполненных ночных миссий в GR нам было ну никак не обойтись.



А это, в свою очередь, означало, что Red Storm придется уделить максимальное внимание разработке красивого и легкого в эксплуатации прибора ночного видения. И, к сожалению, я не могу пока дать никаких комментариев по поводу дальнейших усовершенствований Ghost Recon.

.EXE: Скажите тогда, чем объясняется сведение привычного для игр серии Tom Clancy режима планирования к тактической карте и командам RoE? Вашей целью было только повышение динамики игры или же на такое решение повлиял страх потерять "казуальных" игроков, у которых нет ни сил, ни желания разбираться в предшествующем миссии интерфейсе планирования? Можем ли мы рассчитывать на возвращение моделей зданий, подробных планов этажей на кальке и паутинообразных траекторий движения групп в дальнейшем?
Г.С.: Хотя мы и сильно порезали процесс планирования в GR, ключевые его элементы живы по сей день. Собственно, тактическое управление в Ghost Recon стало гораздо более гибким, и если что-то пойдет не так, вы всегда можете успеть отменить прежние приказы и отдать новые. Увидите ли вы свое любимое планирование "за скобками" миссий в будущем? Ну, это вполне вероятно, но только не в серии Ghost Recon.

.EXE: В GR огромнейшее внимание уделяется звуку. Мы поняли, что звук-то и есть настоящий индикатор положения противника! Он куда точнее указывает его местонахождение, чем сканер. Объясняется ли такая кропотливая работа со звуковыми эффектами переходом под открытое небо, в лес, где звук выстрела и его распространение зачастую являются единственным разумным ориентиром? Имело ли смысл разрабатывать звуковую систему такой сложности, если бы действие GR по-прежнему разворачивалось в помещениях?
Г.С.: Мы постоянно ищем способы усовершенствования своих технологий. Над звуком в Ghost Recon мы трудились рекордное время, и это окупилось сторицей. Я бы не сказал, что мы переделали весь звуковой движок только из-за открытых пространств. Скорее, мы просто увидели благоприятную возможность применения новейших технологий для развлечения игроков и использовали ее. И так мы намерены поступать и в дальнейшем. И я просто обязан упомянуть здесь Джеффа Везевича (Jeff Wesevich), нашего аудио-инженера. Сегодня очень немногие игры звучат так, как звучит Ghost Recon. Вы заметили все эти мелкие детали, от пения сверчков до птичьих трелей? Как знать, может быть, именно пение сверчка во время краткого затишья заставляет вас почувствовать себя участником настоящего боя...

.EXE: Как много времени отняла у вас работа над лесными этапами GR? Они потрясающе красивы. Вы сразу планировали уделить больше сил построению грузинского леса, нежели Красной площади? И вы специально подбирали декорации под русскую тему или же, напротив, русская тема в сюжете обусловлена запросами художников GR? Не кажутся ли вам городские и ночные миссии на фоне роскошных лесных этаким пережитком старины, данью уважения Rogue Spear?
Г.С.: Брайан Аптон, ведущий дизайнер, придумал сюжет для GR, как только мы окончательно решили, что будем делать военную игру на современную тему. И именно его история определила внешний вид уровней. Мы всегда стремились производить декорации, максимально приближенные к реальности. Я не верю, что закрытые помещения хоть сколько-нибудь пострадали в GR. Думаю, такое впечатление возникает только из-за того, что наши лесные просторы столь хорошо выглядят и являются таким огромным шагом вперед по сравнению со всем тем, что мы делали раньше. Внутренние декорации менее ослепительны, хоть и выполнены нами с большой любовью. Наверное, вы видели слишком много хорошо смоделированных зданий и комнат в наших ранних играх, поэтому в GR они уже не вызывают крика удивления.

.EXE: Тельняшки, настоящие русские ругательства, Кремль, да даже советник по русской аутентичности! Московский уровень доставил нам немало забавных минут, а его скриншоты вызвали бурю восторга у наших читателей. Поздравляем! Мы искренне рады, что нам не пришлось снова стрелять в белых медведей! Все как в жизни! И ругательства без акцента! Планируете ли вы и дальше нанимать советников из "экзотических" стран?
Г.С.: Мы всегда будем производить исследования, которые помогут нам добиться национального колорита и аутентичности в дизайне уровней и прочем.

.EXE: Говорят, действие ближайшего официального аддона (что должен выйти в марте) будет разворачиваться в Эфиопии... А как там обстоят дела с аутентичностью? И не могли бы вы сказать пару слов о его сюжете? Будут ли там только новые карты или появится и новое оружие?
Г.С.: Ну, действие аддона действительно направлено прямиком в Северную Африку. К сожалению, ничего больше на данный момент добавить не могу, но ожидайте от Red Storm игру такого же или более высокого качества!

.EXE: GR бескомпромиссно жестока. Кровь, мозги, жуткое звучание пуль, пронзающих плоть... Считаете ли вы ее боевые сцены реалистическими или кинематографичными? Что было для вас главным в процессе разработки: красота сражений или их брутальность, страх игрока получить пулю? Имеет ли GR какие-то кинематографические источники или же вы опирались на учебники тактических подразделений, рассказы ветеранов и консультации специалистов?
Г.С.: Обычно мы используем множество источников при создании каждой игры. По большей части наши боевые эффекты являются скорее реалистическими, нежели киношными. В то же время мы стараемся не переступать определенных границ. Вы не увидите в GR оторванных голов и отстреленных легких (поверьте мне: то, что вы УСЛЫШИТЕ, не многим лучше. Что бы Гэри Стелмак ни вещал на публике, мы-то с ним знаем правду о границах! — **Ф.С.**). Такие эффекты, хоть и довольно реалистичны, ничего не добав-

ляют игре и, наверное, являются излишними для призванного развлекать шутера. (Еще бы! — **Ф.С.**)

.EXE: Почему баллистика такой основательной GR декоративна? Отчего вы практически отказались от серьезных эффектов: пуль, пробивающих двери и тонкие перегородки, пуль, прошивающих насквозь несколько человек? А вот прицельные сетки для каждой модели оружия подобраны и настроены Red Storm с величайшей точностью и профессионализмом (если не считать этих досадных недоразумений с M82A1). Появятся ли какие-то патчи с баллистическими изменениями? Оружейные коды GR поддаются модификациям: значит ли это, что Red Storm в этот раз делает ставку на индивидуальную подстройку GR каждым игроком?
Г.С.: Вообще-то наша физическая модель включает в себя пробивание дверей и тел, просто это происходит не каждый раз (ну, я бы не сказал, что я МАЛО ПЫТАЛСЯ... — **Ф.С.**). Определенные инженерные ограничения не позволили нам включить в GR стрельбу сквозь стены. И еще одна вещь, которой мы научились: если собрать десять экспертов в одном помещении и спросить их, какое оружие является лучшим во Вселенной, вы получите десять разных ответов. На определенном уровне подготовки все сводится к персональным предпочтениям. Играют роль вес оружия, форма рукоятки и тому подобные вещи. Вот почему было столь важно позволить людям возиться с оружием в свое удовольствие. Начальные параметры у каждого вида оружия GR заложены четко: и длина ствола, и общая длина, и все необходимое для того, чтобы определить поведение бойца в обнимку с этой моделью. А дальше уж крутите сколько хотите, и в один прекрасный момент вы поймете, что создали уникальную модель оружия, которой нет больше ни у кого в мире.

.EXE: Почему модель повреждений и точечных попаданий стала в GR такой жестокой? Ведь в Rogue Spear бойцы переносили до девятнадцати попаданий в голову и оставались в живых! В GR смертельно практически любое серьезное попадание, а ранения очень мучительны. Почему вы отказались от тяжелораненых, которые выбывали бы из игры только до следующей миссии? Объясняется ли это появившейся системой сохранений, позволяющей не переигрывать миссию целиком из-за смерти такого героя? Или все теми же соображениями реализма? А может, ради повышения сложности?
Г.С.: Любая битва смертельно опасна. Единственная пуля может убить кого угодно, если заденет жизненно важный орган. Мы разработали концепцию построения характеров, привязанности игрока к каждому из членов команды, и он должен отвечать за свои действия. Игрок действует куда осторожнее, пускается в тактические хитрости, о которых раньше и представления-то не имел, когда страх потери лучшего бойца не оставляет его.

.EXE: Сложность Ghost Recon лично нам кажется просто идеальной. На первом задании в режиме firefight можно сражаться несколько НЕДЕЛЬ! Разумеется, мы говорим об уровне сложности elite. Как вы думаете, приспособлена ли GR для одиночного выживания? Есть ли у нас шансы, если мы решимся целиком пройти ее в одиночку? Ведь вы оставили массу тактических хитростей, лазеек, с помощью которых один человек может победить могучий, почти безупречный искусственный интеллект. Предусматривался ли такой героический вариант при разработке интеллекта и тактической системы противника?

Станковые пулеметы — бесполезная, но громкая штука. Хороши для психологического давления в многопользовательских баталиях.

Г.С.: Ghost Recon, безусловно, рассчитан на командную работу, и миссии спроектированы так, чтобы игрок задействовал всех возможных бойцов. Я уверен, что отдельные, особо одаренные личности вполне способны победить игру на уровне elite в одиночку, используя только пистолет (хорошая, между прочим, идея! — **Ф.С.**). Ах нет, там же еще и танки... Тем не менее многие, многие, многие игроки в GR обнаружат, что использование других членов команды может существенно повысить шансы на успешное завершение миссии.

.EXE: Правда ли, что враги используют ту же систему RoE, что и игрок? Правда ли, что они пользуются сенсорами движения с радиусом действия в 30 метров? А как в GR обстоит дело с триггерами? Они есть, просто умело замаскированы?
Г.С.: Да, искусственный интеллект использует точно такие же RoE, что и игрок. Собственно, AI видит и слышит то же, что и игрок. Единственное исключение — уровень сложности recruit, где враги откровенно подслеповаты. Никаких волшебных сенсоров AI не использует. Он должен увидеть или услышать вас, чтобы узнать, где вы находитесь. Конечно, каждый андроид противника имеет вмонтированную схему поведения, но мы вовсю пользовались и триггерами. Тот факт, что вам не удалось их обнаружить, показывает, что мы проделали чертовски хорошую работу при планировании миссий и построении скриптов. И теперь вам кажется, что они развиваются исключительно по законам логики.
Но вот пример триггера в GR: в двенадцатой миссии переключатель щелкает, если хотя бы один вражеский солдат видит или слышит вас, — группа охранников сразу же начинает прочесывать окрестности.

.EXE: А чем объясняется введение в GR яростных сражений целых армий, с использованием танков и гранатометов? Только ли выходом на открытую местность? Или следующая игра Red Storm может оказаться военным симулятором вроде Operation Flashpoint, с танками, вертолетами и артиллерией, а не элитным спецназовским шутером?
Г.С.: Конечно, расширение спектра боевых действий всегда возможно. Но мы считаем, что игра выходит куда лучше, если сосредоточить внимание на сравнительно небольшой группе вещей, но сделать их по-настоящему хорошо. Чем больше нововведений вы используете, тем

меньше времени остается на их отладку, прежде чем игра отправляется на полку магазина. В будущем, возможно, мы возьмемся за полномасштабную военную игру, но пока у нас масса дел в жанре "скромных тактических шутеров", где в конфликте участвуют небольшие отряды.

.EXE: Кооперативный режим мультиплейера GR является страшным наркотиком. Мы сутками сидим за firefight, recon... Но не отстают и многопользовательские карты (MP01 River — наша самая любимая!) и режимы. Ах, этот hamburger hill... Планируете ли вы какой-то аддон к GR исключительно многопользовательской направленности, вроде аддона Black Thorn для Rogue Spear? Как по вашему, станет ли GR убийцей игр племени Counter-Strike?
Г.С.: Как я уже говорил, комментировать будущие продукты я не имею права. Что касается атаки на рынок, удерживаемый Counter-Strike, то мы делаем совсем другие шутеры для совсем другого рынка. Ghost Recon — гораздо более медленная игра, которая использует наработки настоящих спецподразделений. А Counter-Strike был и останется в глубине души туповатым экшеном. Хотя сходные черты, безусловно, имеются, между этими играми достаточно различий, чтобы они не переходили друг другу дорожку. Каждая из рыбин будет плескаться в собственном аквариуме.

.EXE: Развитая система распределения combat points и наращивания параметров каждого бойца превращает GR практически в ролевую игру... С другой стороны, система распределения наград могла бы быть более гибкой. Почему в GR не были введены звания? Не задумывались ли вы при разработке GR о разветвленной кампании, где каждая следующая миссия зависела бы от успеха или неуспеха предыдущей?
Г.С.: История Ghost Recon охватывает весьма короткий промежуток времени (около года) из жизни отряда специального назначения. В реальности никто не может получить повышение за такой срок. К тому же в спецотрядах способности значат куда больше, чем звания. Мы собирались сотворить динамическую кампанию, но на каждую карту уходило столько времени и сил, что мы просто физически не сумели изготовить нужное их количество. Прибавьте сюда еще время тестирования каждой миссии и подгонку каждой карты под разные игровые режимы. Так что, если уж мы собирались выпустить игру высочайшего качества, пришлось остановиться на линейности. Но, мне кажется, безвременная потеря важного персонажа оказывает такой разрушительный эффект на позднейших заданиях, что кампания наша вышла не такой уж и линейной.

Почему-то такие картинки Red Storm предпочитает не выносить на обложку. Поверьте: в GR вас ждет куда больше черной крови, нежели героически позирующего спецназа. Между прочим, позируют они всегда в тактически смехотворных формациях.

.EXE: Считаете ли вы GR вершиной творчества Red Storm? Или же ваша компания способна на гораздо большее? Открылись ли вам какие-то совершенно новые пути развития тактических шутеров во время работы над GR? Не поделитесь ли вы с нами мыслями по поводу этого жанра, его судьбе и перспективах?
Г.С.: Конечно же, открылись! Каждый проект учит нас чему-то новому в жанре тактических шутеров. Сможем ли мы сделать лучшую игру? Определенно. Уроки, что мы извлекаем из каждого своего проекта, мы воплощаем в следующем. В этом смысле все наши игры взаимосвязаны. Мы пробуем новые технологии, учимся на своих ошибках. Все это неумолимо толкает нас ко все более совершенным тактическим шутерам.
Будущее этого жанра предсказать трудно. Я не уверен, что мы хотя бы начали в полной мере осознавать его возможности. Пока что большинство игр в жанре основаны на деятельности военных или полувоенных подразделений. Остается большой зеленый загон, в котором можно славно порезвиться, будь то битвы магов или рыцарей, коммандос будущего либо звездных пехотинцев. Я думаю, что тактические шутеры еще не выросли из пеленок, и мне очень хочется посмотреть, как жанр будет пускать пузыри, учиться ходить, развиваться и расти.

.EXE: Не хотите ли напоследок дать полезный совет русским GR-игрокам? Пожелание или напутствие на их нелегком пути?
Г.С.: Пожалуй, самое важное — это двигаться медленно и осторожно. Всегда держите одну группу в поле зрения другой. Помните, что лучший способ победить противника — это обрушить на него всю свою огневую мощь за минимальный период времени. А это не так-то просто сделать, если между вашими группами несколько сотен метров...

.EXE: Огромное спасибо, Гэри, что ответили на наши бесконечные вопросы!

Интервью вел **Фраг СИБИРСКИЙ**.

P.S. Редакция Game.EXE бесконечно благодарит менеджера Ubi Soft Entertainment Розмари Дэвид (Rose-Marie David) за организацию этого интервью.

МОМЕНТЫ ИСТИНЫ

В АВГУСТЕ 2144-ГО

Всем практикующим Serious Sam, которые, объединив свои силы вокруг него, привели меня в соприкосновение с моментами истины, которые никогда не были доступны дону Хуану Матусу и шаманам его линии, посвящается.

Максим БЕРЕЖНОЙ

Для того чтобы избежать риска физических повреждений и связанных с этим частых загрузок сохраненных игр, проконсультируйтесь со своими преподавателями Serious Sam: The Second Encounter, прежде чем приступать к этому или какому-либо другому шутеру от первого лица. Однако помните, что инструкции, представленные в нижеследующем труде, никоим образом не могут считаться всеобъемлющей консультацией. Автор материала и разработчики игры не несут никакой ответственности за какой-либо ущерб, связанный с советами, приведенными в этом тексте, и, несомненно, случайные совпадения с другими трактатами.

Впервые дон Хуан серьезно заговорил со мной о моментах истины тогда, когда самым унизительным образом принялся комментировать мой вес.

— У тебя слишком круглое лицо, — сказал он, оглядывая меня с головы до пят и неодобрительно покачивая головой. — Ты уже близок к тому, чтобы быть толстым. Изношенность и усталость уже начинают сказываться в тебе. Как и любой другой представитель твоей расы, ты, словно Werebull, отращиваешь слой жира на своей шее. Пришло время, когда ты должен принять всерьез одну из величайших находок наших шаманов: моменты истины.

ВИЛЬСОН, КОВАЛЬСКИЙ, СТОУН

Их было трое, тех, кто официально, в документах, именовались "оперативно-розыскной группой #1" Управления "Смерть Чужим!" (СМЕРЧ). В их распоряжении был ховеркрафт, потрепанный, видавший виды трехместный BAW-AA, и пилот-майор Виллоубай.

Измученные неделей интенсивной, но, если разобраться, безуспешной зачистки Египта, они уже затемно вернулись в Управление, уверенные, что хоть завтрашний день смогут отоспаться и отдохнуть. Однако как только старший группы, генерал Вильсон, доложил о прибытии, им было приказано немедленно отправиться в район Сьерра-де-Чиапас (Sierra de Chiapas) и продолжить спасение. Часа два спустя, заправив ховеркрафт и получив во время ужина энергичный инструктаж специально вызванного седого ветерана-морпеха, прошедшего Фобос, они вылетели.

К рассвету позади осталось более пяти тысяч километров. Солнце еще не всходило, но уже светало, когда Виллоубай, притормозив ховеркрафт, встал в полный рост и, выглянув в верхнюю створку бокового окна, растолкал Вильсона.

Генерал — среднего роста, худощавый, с выцветшими, белесоватыми бровями на загорелом малоподвижном лице — откинул шинель и, поеживаясь, встал с кресла.

Ломая деревья, выворачивая кустарники и расталкивая коллег по стаду, Werebull идет на таран. Поможет только стрейф вправо — мы в разных весовых категориях.

CROTEAM: НЕМНОГО ИСТОРИИ

Хорватская студия Croteam (место дислокации — г.Загреб) начала свое существование в 1993 г., по словам самих участников студии, как классическая "гаражная команда". С 93-го по 95-й гг. были разработаны три игры для различных платформ: Football Glory (PC, Amiga), 5-A-Side Soccer (Amiga) и Save The Earth (Amiga 4000). С выходом Football Glory наши любимые хорваты начали наступление на европейский рынок компьютерных игр: в Великобритании и Германии "Футбольную славу" встретили с нескрываемым интересом: немецкий журнал PC Joker поставил игре 85%, а Amiga-версия так и вовсе инсталлировалась под шампанское — 95% от CU Amiga! Начиная с 1995 г. Croteam работает исключительно для ПК, ну а первые байты кода Serious Sam были написаны в далеком 96-м году.

Секреты... А вы уже видели на первом уровне это местечко?..

Ховеркрафт бесшумно висел в метре над землей. Было очень тихо, свежо и росисто. Впереди, примерно в полутора километрах, маленькой темной пирамидкой виднелся какой-то дворец.

— Сьерра-де-Чиапас, — сообщил Виллоубай. — Подлететь ближе, генерал?

— Нет, — сказал Вильсон, осматриваясь. — Хорош. Садись.

Справа от них, за хинной рощицей и сопутствующей поросли колючих кустарников, рассекаемой ручьем, тянулась широкая полоса древовидных папоротников. Та самая сьерра, где каких-нибудь одиннадцать часов назад были замечены ЧУЖИЕ. Вильсон в бинокль с полминуты рассматривал окрестности, затем стал будить спавших офицеров.

Один из них, капитан Сэм Стоун, темноголовый, коротко стриженый атлет в белой футболке, синих джинсах и красных кедах, с румяными от сна щеками, долго тер глаза, а потом, явно ничего не понимая, уставился на Вильсона:

— Где мы?..

— Идем, — позвал его генерал. — Освежись, парень.

Стоун взглянул на ручей, где уже умывались пилот и майор Ковальский, сплюнул далеко в сторону и вдруг, почти не притронувшись к краю борта, стремительно подбросив свое тело, выпрыгнул из ховеркрафта.

НОВАЯ ИГРОВАЯ ИДЕОЛОГИЯ

Рассказывает Давор Хански (Davor Hunski), программист, гейм-дизайнер и дизайнер уровней: "Мы не были удовлетворены геймплеем 3D-игр тех лет, остро чувствуя необходимость перемен. В Quake мы восхищались трехмерным антуражем, но движок от id того времени не позволял отображать огромные наружные области, и мощности процессора не хватало для одновременного присутствия в сцене множества врагов, — все удовольствие от игры портила мрачная атмосфера клаустрофобии. Поскольку средний возраст нашей команды 28 лет, мы еще помним старые аркадные игры времен зарождения игровой индустрии, серию DOOM и, конечно, Duke Nukem! Чувство, которым мы руководствовались, задумывая Serious Sam: нужно создать игру с передовой технологией, одновременно воскрешающую в памяти ностальгические воспоминания прошлого...

Работая над Serious Engine, мы, разумеется, находились под впечатлением технологий id и Epic. Тем не менее наш движок уникален — в основном благодаря тому, каким целям он призван служить. Речь идет о рендеринге реалистичных открытых пространств и оптимизации представления моделей. Наш LOD-алгоритм позволяет иметь огромные наружные области с сотнями врагов и продвинутой физикой, набор инструментальных средств (редактор уровней, моделлер, конвертеры, SDK) с дружественным интерфейсом".

КАПИТАН СТОУН

Меня поразил запах этой чертовой травы — терпкий и сочный. В Египте, его маму, вообще ничем не пахло. А тут!.. Через все хитросплетения видеотракта, прямо из горловины стеклянной колбы, сквозь щели апертурной решетки, шурша и отталкиваясь, в мое зимнее декабрьское настроение (не дали выспаться!) проникает мощное горное разнотравье, проникает против моей воли, в мои нервы, в кончики моих пальцев. Трава застилает глаза своей пышностью, по-матерински бережно обвивает руки, мешая прицеливаться, она — рядом, она — везде.

К горлу подкатило характерное перчение, на глаза навернулись слезы. Нет, похоже, дело не только в непривычной растительности... Так и есть: уже через несколько десятков метров, двигаясь против легкого западного ветерка, я наткнулся на кучу свежего дерьма. Ламы? гуанако? а может — Чужие?

Посмотрел на карту: все предгорье вплоть до Города Богов (The City of the Gods) по количеству и составу растительного мира на квадратный полигон текстурной площади дает астрономическую фору бескрайним пустынным просторам да редким оазисам в три пальмы горячо любимого Египта, его маму. Но эта особенность, похоже, работает здесь против нас, точнее сказать, вообще никак НА НАС не работает: первый же встреченный фимэйл гнарр, когда я эксперимента для попытался спрятаться от него в "лопухах" огромного папоротника (люблю играть с противником, когда у меня плохое настроение), засек меня на счет "раз". Гад, прекрасно видя меня сквозь гущу растительности, немедленно "просчитал"

оптимальную траекторию движения и ломанулся ко мне во весь опор. Ага, щаз.

Короче говоря, провести тактический прием, устроить засаду, закопаться в сухом валежнике, как это было в милейшей трэш-операции "Мстительный олень-4" (вы о ней не знаете, и правильно делаете), нет никакой возможности: враг этих действий просто не понимает. Что ж, тем хуже для него: в лесу воюем по-старому, дедовским аркадным методом. Получи, фашист, из MKIII Grenade Launcher!

Немного погодя, оказавшись в маленьком горном озерце (его роскошные орхидеи — еще один источник умопомрачительного запаха!), я по ошибке поплыл не к зеленке, а к скале — и уперся в... настоящую телефонную будку. Всего лишь один звонок, но зато в Лас-Вегас, самому Дюку Н.! Рядом обнаружился второй кольт и бронежилет, а когда я вновь нырнул в озеро, на глубине наткнулся на ракетницу. Неплохо для старта, а?

Дальше на заросших тропинках этого чащобного предгорья и высоко в горах, когда заварушка была в самом разгаре и иной раз приходилось очень туго, мне то и дело попадались брошенные каким-то растяпой пачки с патронами, бронежилеты неизвестной модели, готовые к бою томми-ганы и снайперские винтовки... Все это незамедлительно шло в дело, но нередко находки ставили меня в совершеннейший тупик: как вам, к примеру, Санта-Клаус, раздающий подарки, или всамделишный танцпол с цветомузыкой? При этом, уверен, я не видел и трети тамошних секретных чудес и тайников. Да, так и есть: согласно сводке из Управления, их там более ста тридцати. Дорогое Управление, я <...>.

ОПЕРАТИВНЫЕ ДОКУМЕНТЫ

Сводка

"Начальнику Главного управления войск по охране тыла действующей Армии по спасению мира

Смотрите внимательно: Fiendian Reptiloid кастует тот самый лавовый шар.

Копия: Начальнику Управления "Смерть Чужим!" (СМЕРЧ) 13 августа 2144 г.

Оперативная обстановка на невидимом фронте и в его тылах в течение двенадцати часов с момента начала зачистки характеризовалась следующими основными факторами:

— успешными действиями наших оперативников и отсутствием при этом сплошной линии невидимого фронта;

— зачисткой всей территории Паленкви (Palenque), Теотихуакана (Teotihuacan), Персеполиса (Persepolis) и значительной части территории Цитадели (The Citadel) и Проклятой Земли (Land of the Damned), свыше суток находившихся под оккупацией Чужих;

— большим количеством оставленного кем-то на полях боев передового оружия, что дает нашим оперативникам возможность без труда вооружаться.

В частности, очень большой популярностью у сотрудников Управления СМЕРЧ пользуются напалмомет XOP Flamethrower, снайперская винтовка RAPTOR 16mm Sniper и уникальная цепная пила Bonecracker' P-LAH Chainsaw. Умелое и широкое применение этих средств способно если не кардинально, то весьма серьезно изменить миротворческую тактику бойцов невидимого фронта.

Начальник войск по охране тыла невидимого фронта генерал-лейтенант Рыбарик".

SERIOUS SAM: ТЫ ПОМНИШЬ, КАК ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ?

Рассказывает Давор Хански: "Мы работаем над "Сэмом" начиная с 1996 г. Тогда мы были студентами, сегодня же почти все из нас — выпускники различных университетов, большинство отслужило в армии. Мы работали каждый день по 9-10 часов, почти без выходных. Многие приходили — и вскоре уходили: работать с такими нагрузками долгих четыре года, без зарплаты... Очевидно, они считали, что будут более богаты и счастливы где-нибудь в другом месте. Ну а нам труд над "Сэмом" приносил радость — этакое сочетание работы и хобби... По-моему, именно это и есть счастье!

Нашей самой известной игрой досэмовского периода была Football Glory, дело было в 94-95 гг. Тогда же мы задумали написать Wolfenstein-подобной движок для портирования одной РПГ с Amiga на PC. Но когда наконец сделали это, вышел Quake 1 Test... Мы были потрясены. Именно тогда мы поняли, что просто обязаны создать свою FPS-игру. Ничего другого нам не оставалось..."

Kukulkan. Здесь главное не подставиться под его торнадо: подбросит в воздух за милую душу. А падать высоко и больно...

"УЧИТЬСЯ У СТОУНА!" (ФРОНТОВАЯ БЫЛЬ)

Отрывок из передовой статьи, опубликованной в секретной военно-полевой стенной газете "Они не пройдут!" оперативно-розыскной группы #1 Управления "Смерть Чужим!" (СМЕРЧ):

"Слушай нас, молодежь оккупированных Чужими стран! Сейчас мы расскажем тебе о лучшем из лучших, о том, с кого ты должна брать пример, о том, у кого ты должна учиться! <...>

"...Я всегда мечтал об этой клевейшей штуке — огнемете (XOP Flamethrower. — **Прим. ред.**)! — заявил в эксклюзивном интервью вашему военкору ведущий оперативник СМЕРЧ гвардии капитан Сэм "Серьезный" Стоун. — Недавно нам показывали секретное документальное кино "Return to Castle Wolfenstein", там ребята с этой хреновиной знаешь как оттягивались! По полной! Короче, я смотрел и всю дорогу слюни лил. Но кто ж нам ее даст, штучка-то импортная, дорогая... А тут, веришь ли, прошвыриваюсь по своим делам по Змеиным Загонам (Serpent Yards. — **Прим. ред.**) и вдруг вижу — ОН! Новенький! С полным баком! Схватил и как начал молотить все вокруг! Твари и зеленка, парень, горят так, что аж сердце поет! Да, дальность действия у этой дуры относительно невелика, зато струя широкая и смачная, что позволяет от души окучивать (уничтожать. — **Прим. ред.**) нападающий контингент (Чужих. — **Прим. ред.**). При этом замечу, что горящие гады продолжают трепыхаться (оказывать сопротивление. — **Прим. ред.**), поэтому лучше всего использовать огнемет в толпе слабых и средних по силе монстров — боссы просто долго горят... Здорово и то, что кругом полно чистейшего, высококачественного напалма: кончился один баллон — тут же найдется другой. Праздник, понял бл".

Я понял. По словам генерала Вильсона, непосредственного начальника бравого капитана, только за один день — 13 августа — в окрестностях всего лишь одного города — Зиггурата (Ziggurat. — **Прим. ред.**) — лучший чистильщик[1] Управления положил, пользуясь одним только напалмометом: 134 Beheaded Kamikaze, 787 Cucurbito the Pumpkin, 3666 Sirian Werebull, 11290 Female Gnarr, 53 Scythian Witch-Harpy, 18491 Aludran Reptiloid и 99 Adult Arachnoid. За эти беспримерные подвиги капитан был награжден Почетной грамотой. <...>

Но ведь не единым напалмометом жив современный чистильщик! Спрашиваю у Сэма, что еще из новейшего вооружения способно согреть его душу. Капитан хмурит высокий лоб, чешет стриженый затылок и, надев перчатки типа "митенки", начинает зачем-то перешнуровывать свои знаменитые кеды. В этот момент я понимаю, что оперативная кличка "Серьезный" подходит ему как нельзя кстати.

"Ну... эта... Ты о снайперке, что ли? — уточняет он, зашнуровав левый кед. — Винтовка с оптическим прицелом (RAPTOR 16mm Sniper. — **Прим. ред.**), если честно, штука неодна... неодне..."

"Неоднозначное?" — уточняю я.

"Да. Не самое. Ты понимаешь, в чем фишка, утрачивается непосредственный контакт с клиентами (Чужими. — **Прим. ред.**), а я ведь на этом воспитан, понял. У меня этот... дум такой. Дум — это судьба по-английски, понял. Зато на открытом воздухе теперь чувствуешь себя как кум королю. Выносить (уничтожать. — **Прим. ред.**) тех же алудранских рептилоидов (Aludran Reptiloid, Common. — **Прим. ред.**), этих гнусных зеленых тварей, сволочей, плюющихся самонаводящейся отравленной дрянью... ядом, понял... столько наших ребят положили! Ненавижу бл!"

На этой яркой фразе капитан в сердцах отшвыривает напалмомет, бережно берет в руки винтовку, быстро прицеливается и стреляет в сторону одиноко стоящего в

[1]Чистильщик (от "чистить" — очищать районы передовой и оперативные тылы от Чужих) — жаргонное обозначение оперативника Управления "Смерть Чужим!".

SERIOUS ENGINE: АННАЛЫ

Рассказывает Давор Томичич (Davor Tomicic), гейм-дизайнер, дизайнер уровней: "Поскольку "Сэм" — наш первый FPS, нам пришлось несладко: мы переходили с Amiga на PC, от DOS к Windows, от 2D к 3D, создавая движок. Мы нуждались в мощном LOD (алгоритме детализации), который обеспечил бы нам отображение огромных открытых областей с тоннами врагов. Вторая особенность Serious Engine — мультигравитация: вы можете ходить по потолкам, стенам, внутри и вокруг сферы, сражаясь с монстрами..."

паре километров от нас секвойядендрона. Спустя мгновение из пышной кроны, с высоты по меньшей мере в сто метров, кто-то падает.

“Сорок первый Zumb'Ul From Planet Ras-Ad-Nyk, — устало поясняет капитан, видя в моих глазах невысказаный вопрос. — Давно за ним охочусь”.

“Сорок первый — за все время кампании?” — переспрашиваю я.

“За сегодня, понял, — отвечает легендарный чистильщик. — Ты заметил, что в своем главном режиме снайперка бьет значительно больнее?”

“Зато это заметил Zumb'Ul!” — уважительно отвечаю я.

“Шутишь? — Стоун смерил меня явно презрительным взглядом. — Пуля легла ему аккурат в medulla oblongata (продолговатый мозг. — **Прим. ред.**). Он даже боли не почувствовал. А вообще, парень, настоящий чистильщик (не путай со стажером) работает только с бензопилой (Bonecracker' P-LAH Chainsaw. — **Прим. ред.**). Вот ты на сладкое что привык есть? — Капитан хитро прищурился, засунув характерным движением большие пальцы рук подмышки. — Не отвечай, и так знаю: рахат-лукум. А мы любим мелко нашинкованных бензопилой Juvenile Arachnoid. Нежнейшее бл мясо!”

Прислушайся к этим словам величайшего из чистильщиков, молодежь оккупированных Чужими стран! Ведь ты всегда мечтала работать в полный контакт! И сегодня ты получила такую возможность! Внимай капитану Сэму Стоуну, учись у него! Да, пила имеет минимальный радиус действия, но ее убойная сила уже вошла в легенды! Только представь себе, какую нескazанную радость, спортивную злость и моральное удовлетворение испытывает патриот, кромсающий в трын-траву всю эту шайку инопланетных оккупантов! А еще знай: эта великая цепная катана может с успехом использоваться в утилитарных, бытовых, целях: проредив зеленые насаждения и освободив местность от “лишних” по твоему мнению деревьев, ты имеешь неплохой шанс поднять количество fps! Не забудь и про дефматчевые битвы! Здесь ты двигаешься быстрее, чем в одиночном или кооперативном сражении, поэтому холодное оружие — пила и нож (Military Knife. — **Прим. ред.**) — выходят на первый план! Используя аномалии физики (увеличенное восходящее ускорение при беге по наклонным поверхностям. — **Прим. ред.**), даже с холодным оружием можно добиться больших результатов!..”

ОПЕРАТИВНЫЕ ДОКУМЕНТЫ

Записка по NETRICSA/ИНЕРТАН

“Срочно!

Капитану Стоуну на # <...> от 14.08.2144 г.

1. Serious Bomb, впервые обнаруженная вами в районе Сьерра-де-Чиапас, испытана нами в полевых условиях. По сути это миниатюрный атомный заряд, чья активация уничтожает ВСЕХ Чужих, находящихся в пределах видимости, при этом вокруг чистильщика на время образуется защитное квантовое поле. В карманы, не искажая их формы (что важно в конспиративных целях), помещается не более трех бомб.

2. Виденные вами в том же Сьерра-де-Чиапас Serious Speed Boots кратковременно удваивают скорость передвижения. Пользуйтесь ими без всякого смущения. (Тем более что вы тайно уже испытывали раннюю модель этих кедов во время египетской кампании, и они, помнится, произвели на вас самое благоприятное впечатление.)

3. В ближайшее время с первым же ховеркрафтом на вооружение вашей группы поступят совершенно новые сверхсекретные защитные средства, а именно: Invulnerability shields, дающие неуязвимость (ищите, подбирайте и наслаждайтесь собственной безнаказанностью), и Invisibility shield, обеспечивающий кратковременную невидимость, действовать аналогично.

Zumb'Ul съел собаку в смачной стрельбе по-македонски. Вездесущий ИНЕРТАН сообщает, что ребята проходили тренировки в институте “East Clintwood”. Может быть, может быть... Но стажировались они все равно в СМЕРШе у гвардии капитана Таманцева по прозвищу “Скорохват”!

4. Сверхсекретный power-up под кодовым названием Serious Damage полезен всегда и при любых обстоятельствах: обладание им многократно увеличивает наносимые вами повреждения. К сожалению, срок его действия пока весьма скоротечен. Однако инженеры Управления полагают, что уже к следующей кампании они сумеют увеличить продолжительность действия Serious Damage по меньшей мере вдвое.

5. Объект “Большой Кафедральный собор” (Grand Cathedral) находится в 140 милях к востоку от места вашей нынешней дислокации. Перемещение точки пеленга передатчика соответствует направлению движения остаточных групп Чужих, пытающихся перевалами пробраться к Grand Cathedral.

Сообщите, учтены ли вами эти сведения и обстоятельства при проведении мероприятий по зачистке.

О ходе зачистки докладывайте каждый час.

Вильсон”.

СТАРШИЙ ГРУППЫ ГЕНЕРАЛ ВИЛЬСОН ААРОН ЭРИХ-МАРИЯ

Первый день ничего по существу не дал.

Кроме Сьерра-де-Чиапас, я заглянул еще в Долину Ягуара (Valley of the Jaguar), Город Богов (The City of the Gods)

ОТДЫХ И CROTEAM

Рассказывает Дин Секулич (Dean Sekulic), программист: “Как мы отдыхаем? Пиво? Не смешите меня! 6-7 дней в неделю мы сидим над игрой по 10 часов в сутки — когда же здесь отдыхать?”

Лишь используя особенности дизайна этой залы, а именно ее многочисленные колонны, вы сможете эффективно укрываться от энергошаров гнусной Личинки!

и в Змеиные Загоны (Serpent Yards), но когда я наконец оказывался в этих городах, выяснялось, что здесь уже побывали и Стоун, и даже майор Ковальский. Те, кого я искал, были уничтожены под чистую, в ноль, а оставшуюся чужемелочь я не считал даже за противников. Давил левым сапогом и отмахивал полами шинели. Даже нож ни разу в ход не пустил. Хорошие у меня напарники.

Вечером того же дня я вызвал Стоуна и Ковальского на связь и предложил им попробовать поработать в группе. Одинокие волки радости от такого предложения не испытали (сужу по их кислым голосам), но отказать своему генералу не смогли.

Рано утром 14-го мы сходу ввязались в жаркую дефматчевую заварушку и уже через десять минут поняли, что со времен славной египетской кампании мало что изменилось. Впрочем, нет, не прав: бои теперь можно вести на восьми неплохих территориях (Египет (Стоун наверняка добавил бы "его маму"), если помните, "отличился" лишь одним коллективным театром военных действий). А еще мы вовсю порезвились с Seriously Warped Deathmatch v3.0, плодом творчества сторонних модостроителей. Что за зверь такой? Докладываю.

Control Zone живо напомнила мне славную Domination: на территории есть одно или несколько особых мест, за нахождение в которых на ваш личный счет в швейцарском банке капает по килобаксу в секунду. Естественно, баксы начисляются только одному бойцу, отсюда задача: выстоять дольше, уничтожая соперников.

Задание Objective Thief предполагает захват флага и его доставку в специальное место. Сделал — получи аж 100 килобаксов. И Почетную грамоту.

Serious Rugby. На территории имеется некий спецартефакт (или несколько), обладание которым приносит владельцу 1000 $/с и идентифицирует среди других бойцов. Убийство счастливчика возвращает артефакт на место. Задача очевидна: продержать сию вещицу как можно дольше. Догадайтесь, кто имел ее больше всех, дико крича при этом по общей связи: "Да я ее во все дыры!.."?

Не обошлось и без нового вооружения: Plasma Thrower, плазменная винтовка, стреляющая одиночными зарядами или (в альтернативном режиме) очередями, мне понравилась, а вот Energy Mine Layer, мины замедленного действия, показались банальными.

Чуть не забыл! Применение ножа здесь обретает особый смысл: вы можете регулировать степень наносимых им повреждений. Также регулировке поддается и скорость движения серверных бойцов.

Многое относительно Seriously Warped Deathmatch v3.0 еще требовалось узнать, проверить и уточнить, но сейчас я не мог терять даже минуты: меня ждет Grand Cathedral. Я сказал ребятам: "Он мой, не трогайте". И они все поняли.

SERIOUS SAM VS DOOM 3

Вопрос: "Как вы считаете, имеет ли Doom 3 шанс оказаться круче, чем Serious Sam alpha test?"

Роман Рыбарик (Roman Ribaric), главадминистратор: "Я не думаю, что они сумеют повторить даже успех Doom 1... Я предложил бы id забросить Doom 3, лицензировать наш движок и сделать пакет дополнительных миссий для Serious Sam. Для этого у них есть вполне квалифицированные кадры."

ОПЕРАТИВНЫЕ ДОКУМЕНТЫ

Записка по NETRICSA/ИНЕРТАН

"Воздух!

Стоуну, Ковальскому

Спецсообщение о свежем пополнении в рядах Чужих

1. По имеющимся у нас проверенным данным, в тылах невидимого фронта в рамках нынешней кампании действуют следующие ранее не замеченные в боевых действиях виды Чужих из числа офицерского состава особого назначения:

а) Cucurbito the Pumpkin (кодовая кличка "Тыквенные дровосеки"): вооружены бензопилами, тугие на ухо, подобно Werebull, передвигаются исключительно по прямой, но быстро, наносят весьма заметные повреждения. Рекомендуемые Управлением средства борьбы: стрейф!

б) Zumb'Ul From Planet Ras-Ad-Nyk (Зумбули): вооружены парой плазменных пистолетов, реакция заторможена — стреляют редко, но метко и больно: один выстрел — точно в яблочко, второй с упреждением (два пистолета — два выстрела — один труп). Рекомендуемые средства борьбы: мочить сзади! Или уворачиваться, полагаясь на реакцию.

в) Fiendian Reptiloid Demon (кодовая кличка "Маньяк"): чувствительное прибавление в семействе рептилоидов (на этот раз — демоническая инкарнация), по-актерски красиво генерируют "из ничего" шарообразные не разрушаемые в воздухе сгустки лавы, чье попадание весьма ощутимо. Рекомендуемые средства борьбы: в силу того что шары летят по прямой с конечной скоростью, вы всегда можете попробовать увернуться!

г) Zorg From Beelmez IV (кодовая кличка "Гэри Олдмен"): выявлены рядовая (Mercenary) и сержантская (Commander) модификации, мало чем отличаются от Beheaded Rocketeer ("ракетчиков"). Рекомендуемые средства борьбы: глумитесь над ними в меру своей испорченности!

2. Также по имеющимся у нас данным, которые вам предстоит немедленно проверить, претерпел изменения

высший командный состав Чужих, который пополнился тремя новыми генералами (т.н. "боссами"):

а) Kukulkan, The Wind God (кодовая кличка "Бог ветра"): древнеиндейское божество, повелевающее ветрами и охраняющее выход на следующую территорию; нечувствительный к пулям, Kukulkan легко может поднять вас в воздух, сгенерировав и наслав на вас микроторнадо. Рекомендуемые средства борьбы: только ракеты или гранаты!

б) Exotech Larva (кодовая кличка "Лярва"): очередной анатомический эксперимент Ментала (как повествует история, был личным телохранителем Ментала, разжалован в клубные сторожа с формулировкой "За должностное несоответствие" после одного скандала — читайте, читайте сообщения ИНЕРТАНа!) — на этот раз биомеханоид в ипостаси личинки гусеницы; хитрая бастарда катается себе по рельсам на потолке, экстремально живуча, имеет в своем распоряжении массу высокотехнологичных девайсов (различные плазменные и лазерные пушки). Рекомендуемые средства борьбы: в силу того что Exotech Larva питается от энергетических батарей, вам не остается ничего иного, как разрушить их!

в) Все сведения о <...> (кодовая кличка "Финальный босс") заключаются только в том, что он есть.

Вильсон".

Шифротелеграмма по NETRICSA/ИНЕРТАН
"Капитану Стоуну на # <...> от 15.08.2144 г.

В силу того что в отделении декодирования на пять положенных по штату читографов после прямого шального попадания из SBC Cannon осталось всего лишь двое молодых офицеров, не способных к оперативной дешифровке читов высокой надежности, предлагаю вам принять все меры, чтобы установить:

1. Соответствует ли действительности только что перехваченная нами шифровка о введении Чужими в преступный оборот некоей консольной переменной Bullet Time, якобы позволяющей превращать лучших оперативников Управления СМЕРЧ в беглого нью-йоркского полицейского-киллера Макса Пэйна (!!!). Особый интерес для нас представляют сведения о формуле этой консольной команды (предположительно, это: "/gam_frealtimefactor=x", где x — коэффициент скорости, по умолчанию равный единице) и любые подробности, касающиеся событий, происходящих на поле боя при x=2 и 0,5.

2. Соответствует ли действительности консольная команда "please open", будто бы открывающая все двери и тем самым превращающая святое дело Зачистки в форменную профанацию, за которую может быть только одно наказание: СМЕРТЬ.

Вильсон".

СЭМ СТОУН — ЧИСТИЛЬЩИК И ЧУЖЕДАВ ПО ПРОЗВИЩУ "СЕРЬЕЗНЫЙ"

Когда у бхагавата спросили, можно ли бить комаров, он ответил: "Можно, но при этом нужно желать им удачного перевоплощения в муху".

Толпа скелетов (Kleer Skeleton) (а ведь на их месте могли быть и "прыгуны" (Marsh-Hopper), вдруг подумал я, и тогда было бы немного веселее), окружившая меня, чего-то выжидала. Они словно примеривались, ловя момент, когда я или запаникую, или по-пионерски засуечусь и начну тупо палить по сторонам, никому не принося особого вреда. Как я говорю в таких случаях, щаз, бастарды. Ждите. Здесь я хозяин положения, и только я определяю правила нашей кровавой игры!

Теперь стало возможным отстреливать нежить уже на дальних подступах.

Наклонив голову чуть вперед, я побежал навстречу монстрам и, приблизившись на САМОЕ опасное расстояние, начал привычно "качать маятник", или стрейфиться, — рывками перемещая корпус из стороны в сторону, уходя чуть вбок (нечто похожее, только попроще, проделывает боксер на ринге), наблюдая при этом боковым зрением растущую за своей спиной толпу гадов. "Самое время достать что-нибудь из оружия массового поражения: ракетницу или гранатомет..." — эта мысль пришла автоматически, в виде мимолетного мозгового импульса, мгновенно передавшего команду рукам. Главное здесь — не пропустить точку достижения толпой критической массы, вслед за которой инопланетное стадо либо догонит тебя, либо самораспадется на несколько независимых групп, добивать которые будет сложнее. Кажется, я ее не пропустил.

Еще только примериваясь к противнику, я по привычке оценил видовой состав наваливающегося монстровья, мысленно разделив его на "кусающих" и "стреляющих". Поэтому сейчас мне оставалась самая малость — устроить им классическую подставу: двигаться так, чтобы подставить одних гадов ("кусающих") под огонь других. Лучше всего такие вещи проходят с крупными биомеханоидами: сволочь не один раз успеет одарить ракетами своих соплеменников. То же и с Kamikaze: грех не подождать, пока они не поравняются с группой инопланетных соотечественников... Ладно, хватит, рассуждать, Стоун, скелеты не камикадзе, этих так просто не возьмешь...

Впереди меня ждали более полутора тысяч врагов.

To be or not to be?

КОВЕР-САМОЛЕТ

САМИ НЕ ЛЕТАЮТ, ИЛИ "ИЛ-2" ДЛЯ ВСЕХ

Ланцелот: "Говорите скорее, как им управлять".
Двое погонщиков: "Очень просто, господин Ланцелот. Это — угол высоты, на нем выткано солнце. Это — угол глубины, на нем выткана земля. Это — угол узорных полетов, на нем вытканы ласточки. А это — драконов угол. Подымешь его — и летишь круто вниз, прямо врагу на башку".

(Е.Шварц "Дракон".)

Ашот АХВЕРДЯН

Вполне возможно, что читать все это вам совершенно незачем. Вполне возможно, что вам вообще никакое изучение премудростей виртуальной авиации не нужно. Ибо это в жизни "результат — прежде всего": дожить до конца войны, при этом отправив на тот свет как можно больше врагов. В игре же главное — та радость, которую она вам доставляет. Поэтому решайте сами, нужно вам учиться летать или нет. Помните только, что учеба — вещь весьма непростая и, хуже того, долгая.

ОЛЕГ МЕДОКС-94": "НЕСКОЛЬКО СЛОВ О СЕБЕ"

"**Я** окончил Московский авиационный институт, 11 лет проработал в военной аэрокосмической индустрии. В 1991 году я понял, что пришла пора менять поле деятельности... Потом вместе с друзьями мы стали продавать американские автомобили в России — мне нужны были деньги. <...> Мое знакомство с Никитой Скрипкиным, одним из авторов первой широко известной русской игры "Перестройка", было чем-то вроде поворотного момента. Я решил заняться производством компьютерных игр. Сначала я работал с Никитой. Но некоторое время спустя решил организовать свою фирму — Maddox Games..." — так начинается резюме Maddox Games, помещенное лидером проекта "Ил-2: Штурмовик" Олегом Медоксом в юзнетовскую конференцию rec.games.design в начале 1994 года. Пройдет еще два года, прежде чем мы узнаем...

В коробке с краснознаменно-нашвыборным "Ил-2", помимо руководства пользователя, вы найдете три книжки. Одна из них — история "Ил-2", самолета, а не игры, две же другие имеют самое непосредственное отношение к сегодняшней теме. Это "Ил-2 для "чайников" (как и первая брошюра — авторства Андрея Ламтюгова) и "Краткий курс теории воздушного боя" Олега Медокса. В отличие от пособия для новичков, посвященного основам пилотирования самолета, вторая книжка уделяет внимание тем маневрам, которые приходится совершать во время боя. Впрочем, вы наверняка проштудировали оба наставления, и это, к счастью, избавляет нас от рассказа о самых очевидных вещах.

ВЗЛЕТ: УГОЛ ВЫСОТЫ

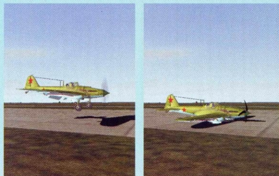
Надеюсь, до этого этапа вы добрались без особых осложнений... Итак, опускаем закрылки (нам даже укажут, какое их положение предназначено для взлета), открываем заслонку радиатора, включаем мотор, ждем, пока он заведется, РУД от себя, начинаем движение... и врезаемся в самолет перед нами. Взрыв, конец миссии.

Избежать подобных казусов можно двумя способами. Первый, самый очевидный и одновременно нереалистичный, — включить внешнюю камеру. Если же вы ее отключили, стремясь к максимальной реалистичности, см. способ номер два: когда мотор заработает, отведите от себя ручку газа, а потом сразу же возьмите ее на себя. Педали в этот момент должны быть приведены в крайнее положение (вправо или влево — решать вам), а шасси заблокировано постоянным удерживанием клавиши тормоза. В результате такого маневра самолет повернется градусов на 40-50. Теперь вы отлично видите все происходящее на взлетной полосе. Когда она очистится, просто развернитесь в обратную сторону и начинайте взлет.

МиГ-3. Не всегда имеется возможность пользоваться приборами. Скажем, здесь ручка, находящаяся в нейтральном положении, полностью загораживает вариометр. Поэтому при посадке вертикальную скорость придется определять на глаз — вы же не будете ради вариометра сильно отклонять ручку, правда?

Самолет разгоняется. Но вместо того чтобы двигаться по прямой, вдруг начинает поворачивать в сторону. Чему причиной, во-первых, крутящий момент винта, во-вторых, ветер. Всячески противодействуем этому педалями. В принципе при желании можно немного жать на тормоз, но настоящим летчикам это категорически запрещалось. Впрочем, для успешного взлета совсем не обязательно разгоняться строго по прямой — кое-какие ошибки прощаются.

Но может встретиться и еще одна причина, лично



Для того чтобы сломать стойки шасси, совсем не обязательно направлять самолет под углом 45 градусов к ВПП. Достаточно относительно небольшой ошибки, и стойки подламываются, а самолет продолжает путь на брюхе. И хорошо еще, если брюхо окажется крепким...

меня заставшая врасплох. Дело было так... Однажды, исключительно по уважительным техническим причинам, мне пришлось сделать мертвую зону педалей больше, чем обычно. Иначе в центральном положении педалей самолет немного разворачивало в сторону. Но после выставления мертвой зоны самолет начал вести себя и вовсе непотребно. В чем тут дело, выяснилось только при включении внешней камеры. Скажем, я перекладываю руль направления направо. Руль слушается. Возвращаю педали в нейтральное положение — руль делает вид, что ничего не произошло, он не возвращается в центральное положение, а по-прежнему ведет самолет в сторону. В итоге оказывается, что, грубо говоря, у руля есть два положения: направо и налево. А в центр — ну никак. Стоит ли говорить, что управлять таким самолетом — одно удовольствие. Но я это вот к чему: во-первых, внешней камерой все-таки стоит иногда пользоваться. Во-вторых, настраивать управление лучше по кривым чувствительности, поменьше трогая мертвую зону. И в-третьих — руководство надо читать очень внимательно!

...ОТЧЕГО ВЫМЕРЛИ ДИНОЗАВРЫ

В начале 1996 года Maddox Games сделала следующее заявление: "Maddox Games presents! Информируем вас о начале выпуска нашей продукции на компакт-дисках, специально предназначенной для русскоязычного рынка.

1. CD Maddox Games-Коллекция (помимо прочего включавшая в себя, цитирую, "Семь колец" — бестселлер! Более 1.000.000 головоломок в одной игре. Редактор для самостоятельного создания новых игр. Игра перенесена на три платформы!" — **А.А.**).

2. CD Let's Discover the World (географическая познавательно-обучающая игра. — **А.А.**).

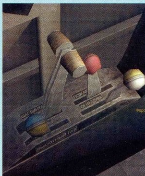
3. CD флайт-симулятор Stormfighter: True Fighting Game (работавший на "трешке", но желавший "четверку". — **А.А.**). <...>

Итак, что же такое Madspace? Madspace — это бешеное пространство! Madspace — это: Cyberia + тому подобное + Dark Forces + тому подобное!

Покупая отечественные игры (не только Maddox Games), вы поддерживаете молодых, но очень талантливых парней (иногда и красивых девушек!). <...>

А динозавры вымерли потому, что у маленьких динозавриков не было компьютерных игр!"

Со временем на смену этой игривости придет...



Як-3. Вот этот рычаг в центре (в кабине он слева, конечно же) состоит из двух ручек. Правая управляет газом. Левая — шагом винта. Куда удобнее, чем кнопочки в "мессере".

На чем мы остановились... Итак, вы разгоняетесь по взлетной полосе. Теперь ручку чуть-чуть потяните на себя. Самолет по-прежнему бежит по земле, кажется, вовсе не желая от нее отрываться. Наверное, в этот момент вам захочется потянуть ручку на себя сильнее. Сдержитесь, не заставляйте его, попробуйте подружиться со своим самолетом (я серьезно). Когда он разгонится до нужной скорости, то сам оторвется от земли. Если же вы все-таки потянете резко ручку на себя, машина на мгновение взмоет, свалится на крыло и грохнется оземь. Дым тут, кстати, красивый...

Наконец-то вы взлетели. Можете поднять шасси, после чего ваша скорость резко увеличится по понятным, думаю, причинам. Теперь уберите закрылки. Только учтите, что при этом самолет легко может провалиться метров на 50, поэтому убедитесь, что у вас есть запас по высоте. Вы летите почти параллельно земле (вы же не потянули сразу после взлета ручку на себя, правда?) на довольно небольшой высоте, а все ваше звено уже маячит где-то вдали, и ведущий привычно кричит: "Что за черт? Где же ты?". Это нормально. Будем их догонять. Только не надо сразу пытаться забраться на ту же высоту, сначала давайте разгонимся. Впрочем, разгон — отдельная тема.

РАЗГОН: УГОЛ УЗОРНЫХ ПОЛЕТОВ

"Для того чтобы максимально разогнаться, надо отдать ручку газа от себя, правильно?" Правильно, товарищ. Но не только это, есть еще кое-что. А именно шаг винта, форсаж и триммеры. Вот о них-то мы и поговорим.

Начнем с шага винта (ШВ). Если упрощенно, то минимальный ШВ достигается тогда, когда лопасти винта находятся почти перпендикулярно к направлению движения, а максимальный — когда они почти параллельны движению самолета. "А вот моя Cessna не имеет регулировки шага винта, и ничего. Зачем он вообще нужен?" Действительно, у "Цессны" винт с фиксированным углом атаки. Зачем гражданскому самолету излишняя маневренность? Для военного же это может быть вопросом жизни или смерти. Как же все это работает?

В начале разгона самолета ШВ должен быть минимальным. Винту надлежит вгрызаться в воздух, а не бить по нему лопастями плашмя. Иначе большая часть выполняемой винтом работы уйдет не на собственно разгон самолета, а на, так сказать, разбрасывание воздуха по сторонам. Если попробовать начать взлет с большим ШВ , то в начале са-

Взлет. Вот что вы видите из кабины, стоя на ВПП. Руководство к "Ил-2" рекомендует рулить змейкой, вот только рулить вам уже никуда не надо.

А между тем ваш самолет последний в этой очереди. Но вы об этом еще не знаете.

А вот теперь знаете. Но уже поздно.

Обратите внимание на то, что после взрыва стекло фонаря, пропеллер самолета, стойки шасси живут собственной жизнью.

молет будет просто-таки ползти. А вот на больших скоростях шаг винта должен быть максимальным — в противном случае винт будет скорее препятствием для встречного потока воздуха, нежели движущей силой. В идеале при разгоне шаг винта должен возрастать постепенно, вместе с газом. В самолетах (впрочем, далеко не во всех) это нередко так и было организовано: ручки газа и шага винта были расположены вплотную друг к другу — дабы левая рука держала их одновременно. И еще: клавиши управления ШВ "по умолчанию" лучше изменить для более точного контроля. А еще лучшим решением, если у вас имеется отдельная ручка газа (так сказать, джойстик под левую руку), будет вынести управление ШВ на клавиши. Хотя это дело вкуса. Кстати, в игре реализован весьма наглядный индикатор ускорения: когда оно увеличивается, виртуальный кокпит приближается к вам, если же ускорение уменьшается — он от вас удаляется. Таким образом очень легко контролировать оптимальность разгона.

Форсаж позволяет выжать из мотора практически все, на что тот способен. Правда, экстремальный режим работы двигателя очень неэкономичен — как по расходу топлива, так и (а это куда более важно) по степени износа двигателя. Зато форсаж незаменим в двух случаях: когда вам необходим очень быстрый разгон, что критично в момент воздушного боя, и когда нужно добиться максимальной скорости. Газ — на максимум, шаг винта — на максимум, и включенный форсаж. "Стоп! А вот Покрышкин перед включением форсажа всегда уменьшал шаг винта!" Это точно, причем так делал не только он. А почему? Дело в том, что Покрышкин, уж простите за банальность, летал на настоящем самолете. На включение форсажа при максимально затяжеленном винте его МиГ сразу ответил бы отказом двигателя — слишком, знаете ли, большая нагрузка на мотор. А вот в "Ил-2" (в игре) самолеты такие вещи переносят совершенно спокойно, даже не чихнув. И этим стоит пользоваться.

Теперь перейдем к триммерам. Говоря предельно упрощенно, триммер — это второй руль. Предназначен для того, чтобы так настроить управление, чтобы при отпущенной ручке самолет летел строго по прямой. "А почему бы его не настроить так еще на земле?" Потому что для разной скорости нужны разные настройки, то есть раз и навсегда найти оптимальное значение невозможно (впрочем, на некоторых самолетах триммеры действительно можно было настроить только на земле). На скорость триммеры влияют самым положительным образом. Подобный эффект наиболее очевиден в гонках: если вы едете зигзагами, а ваши соперники — по прямой, то они вас моментально обгоняют. В воздухе та же ситуация: если вам не надо постоянно удерживать самолет на прямой движениями ручки, то и. А потому — пользуемся триммерами, когда летим по прямой, когда набираем высоту и т.д. А при наличии джойстика имеет смысл вынести управление триммерами куда-нибудь поближе — лучше всего на клавиатурные "стрелки".

ПОСАДКА: УГОЛ ГЛУБИНЫ

Итак, вы добрались до своего аэродрома и даже получили разрешение на посадку. Выпускаете шасси. "Что, уже?" Да, уже. При выпуске шасси ваша скорость очень резко падает, а на планировании или выравнивании вам такие сюрпризы совершенно ни к чему. Кстати, если у вас проблемы с выпуском шасси, не забывайте — есть возможность ручного (аварийного) выпуска шасси. Потом выпускаете закрылки. Помните, что вовсе не обязательно при посадке выпускать закрылки полностью, до "позиции посадки", — такое название дано для удобства, а не в качестве обязательного руководства к действию. Как известно, закрылки при выпуске сначала дают прирост подъемной силы (то есть самолет может держаться в воздухе на меньшей скорости, чем обычно), а при дальнейшем выпуске закрылки серьезно тормозят самолет. Что не всегда хорошо. Такое торможение может и навредить — когда мотор дышит на ладан или при плохой погоде. Помните, подломятся ли у вас при посадке стойки шасси, зависит от вертикальной скорости (см. на вариометр), а не от скорости вообще (которая на указателе скорости и на от-

...СЕРЬЕЗНАЯ СКРУПУЛЕЗНОСТЬ

Слово Олегу Медоксу: "Прицелы у нас смоделированы по тем образцам, которые можно было подержать в руках. У меня друг их коллекционирует. У него вообще есть всё с немецких истребителей. И сам он пилот. Живет в Америке. У него дома музей настоящий.

Да я и сам прицелы фотографировал, настоящие... плюс у нас есть подлинные чертежи, знаем мы и то, как прицелы светятся. Цвет подсветки, кстати, в игре немного отличается только для FW-190: он просто в палитру не ложился, пришлось подобрать максимально близкий.

Пока у нас нет большинства английских, американских, а также бомбовых прицелов. Разве что кроме некоторых простых схем и проч. Может, кто-нибудь поможет в поисках?.."

Посадка на Ил-2. Обратите внимание на эти неслабые бомбы, висящие под фюзеляжем. И никогда, НИКОГДА так не делайте!

Ведь если при посадке подломится стойка шасси, то эти бомбы от самолета даже обломков толком не оставят.

Впрочем, посадка с бомбами под крылом может быть и успешной. Но только ради чего рисковать?

дельной строке). Скажем, при сильном боковом ветре имеет смысл садиться на большей скорости, чем обычно, возможно, не выпуская закрылки вообще.

Наконец, вы коснулись земли. Не начинайте торможение сразу, подождите немного. Стремление самолета уйти в сторону сдерживайте педалями, примите ручку на себя (если вы не в "Кобре") и осторожно начинайте торможение. Впрочем, даже если вы перевернете самолет, чаще всего в игре это остается безнаказанным.

При необходимости можно совершить экстренную посадку практически в любом месте. В таком случае осторожно выберите место с максимально ровным рельефом. Как ни странно, лучшее место для аварийной посадки легкого самолета — река. Там самолет сажается на брюхо без проблем. Куда хуже обычные поля, луга и т.п. — здесь можно наткнуться на "особенности" рельефа, незаметные сверху, но фатальные при посадке. Впрочем, сам Ил-2 лучше на реку не сажать, он слишком тяжелый, через секунду-другую тонет (а потом взрывается). И еще: даже не думайте про экстренную посадку на кроны деревьев, любое взаимодействие самолета с лесом кончается взрывом. К счастью, леса в игре не такие большие, чтобы не дотянуть до какого-нибудь более гостеприимного места.

И последнее. Перед посадкой сбросьте все неизрасходованные бомбы в чистом поле. Им НЕЧЕГО ДЕЛАТЬ у вас под крыльями, когда вы возвращаетесь домой.

БОЙ: ДРАКОНОВ УГОЛ

Мы добрались до самого главного. Воздушный бой — это не только самая сложная часть игры, но и самая разнообразная. Если взлетают все более-менее одинаково, то дерутся совершенно по-разному. Характер и темперамент проявляются здесь в наиболее значительной степени.

Слово трижды Герою Советского Союза Александру Ивановичу Покрышкину (сбившему, напомню, 59 самолетов): "Истребитель — оружие нападения. Бой вести на нем надо активно, дерзко, навязывая свою волю противнику. Если хотите побеждать в бою, то в основе тактики боя должна быть формула: "Высота — скорость — маневр — огонь". Кто находится выше противника, тот хозяин воздуха... Маневр с высоты дает скорость, а скорость позволяет энергично набрать высоту. Скоростной маневр по вертикали обеспечивает внезапность удара, создает большие угловые перемещения. Наиболее выгодный вертикальный маневр — это "соколиный удар", внезапный, быстрый, точный. Современный бой — это бой на вертикальных маневрах... Для уничтожения вражеского самолета огонь должен вестись из всего оружия, прицельно, на близкой дистанции, в упор, по жизненно важным частям самолета".

К слову, примерно таким же видел воздушный бой лучший ас Второй мировой немец Эрих Хартманн (352 победы, семь сбитых самолетов только за один день): "Увидел, решил, атаковал, оторвался". То есть — увидев противника, решаешь, стоит ли его атаковать (!), затем выбираешь наиболее уязвимую цель, используя преимущество по высоте (а ее надо набрать заранее!), достигаешь на пикировании максимально возможной скорости, сближаешься с противником, стреляешь в упор с минимальной дистанции, менее ста метров. Вот где пригодятся выдержка, хорошая реакция и высокий, простите, фреймрейт. Ради него можно пожертвовать красотой картинки — любоваться будем потом, при просмотре записанного трека. Выполнив атаку, сразу уходишь, превращая огромную скорость в высоту. И никакой карусели, когда два противника, подобно Инь и Янь, бегут по следам друг друга. Ввязаться в нее — дать противнику шанс. А зачем вообще это делать? Впрочем, после успешного отрыва маневр можно повторить.

При такой тактике важна убойная сила одной короткой очереди. Лучше всего, чтобы огонь пушками и пулеметами производился по нажатию одной и той же клавиши (кстати, Покрышкин именно так и делал — на настоящем, разумеется, самолете). И не забудьте изменить дистанцию сведения для пушек и пулеметов под стать вашей тактике.

И еще одна вещь, без которой нельзя стать настоящим асом. Вы должны хорошо ориентироваться в боевой обстановке. Хорошо представлять себе, что делают даже те самолеты, которых вы не видите. Предугадывать действия противника. Иначе, потеряв врага из виду, вы потратите несколько драгоценных секунд на его поиски. Надо ли говорить, чем закончится такое промедление... Для тренировки рекомендую использовать простой редактор. Начните с боя один на один. Противник пытается стряхнуть вас со своего хвоста и зайти в хвост вам. Помните, что даже когда вы его не видите, он выполняет те же маневры, что и в поле вашего зрения. Со временем (к сожалению, на это уйдет не один день), вы начнете четко представлять и с достаточной степенью уверенности предугадывать действия неприятеля. С этого момента переходите к боям "двое на одного" и "двое на двое". Пытайтесь ориентироваться во всем происходящем, отслеживать и предугадывать траектории всех присутствующих самолетов. Не огорчайтесь, когда это не будет получаться сразу. Имея достаточные желание и настойчивость, вы сможете достичь цели.

Впрочем, повторюсь, асом можно и не становиться. Главное, чтобы вам было интересно. EXE

С НЕБА НА ЗЕМЛЮ

ИСКУССТВО ПРАВИЛЬНОЙ ПОСАДКИ В ТРЕХ ШТУДИЯХ

Денис ГУСАКОВ

Над родным аэродромом, в безоблачном небе — тройка истребителей. Задание выполнено успешно. Наши летчики — отличные ребята! Все вернулись без повреждений. Лишь один побил машину при посадке. Растяпа?

Эта и все следующие иллюстрации являются кадрами из ролика, который вы можете найти в папке IL-2 в корневой директории приложенного к журналу диска.

1. Ваш самый любимый самолет в "Ил-2" и почему?
2. Если это не военная тайна, поделитесь тремя лично вами наиболее любимыми тактическими приемами ведения воздушного боя.

ОЛЕГ МЕДОКС, АВТОР

1. У меня нет любимчиков в "Ил-2". Летаю на всех. Зато вот мои любимые самолеты "по жизни": Ил-10, FW-190 (по многим техническим решениям он опередил время), Пе-2, P-39 (просто очень красивый самолет), Як-9У.

2. Как придется, все зависит от случая. Всегда пытаюсь использовать преимущество по высоте, чтобы достаточно долго можно было иметь преимущество по скорости — вне зависимости от типа самолета. А против бомбардировщиков действую так: в первую очередь отстреливаю стрелков с дальних дистанций (примерно с 400 м), не давая им поймать себя в прицел, т.е. я не пристраиваюсь на "шесть" и не вишу там, пока они меня не подобьют... Маневрирую. Вишу на "шести" только в случае, если стрелок (или стрелки) уже замолчал... Вообще стараюсь вложить в противника сразу много и с близкого расстояния, когда огромную роль играет вес залпа. Словом, попусту не стреляю — только когда уверен, что попаду...

Отнюдь. Ведь за штурвалом сидел не бывалый вирпил (виртуальный пилот. — **Прим. ред.**), а новичок, только что вернувшийся с третьего боевого задания в своей жизни и, следовательно, сделавший (попытавшийся сделать — так точнее) третью самостоятельную посадку.

Словом, этот небольшой текст посвящается вам, зеленые пилоты. Зеленым от вчерашнего зеленого (полагаю, одно это признание согреет вам душу и сделает этот "курс" более удобопонятным).

ШТУДИЯ ПЕРВАЯ: ПОВТОРЕНИЕ – МАМА

Для начала давайте попробуем поупражняться в "полете по коробочке". Цель упражнения: узнать местность вокруг аэродрома, запомнить места разворотов, направления заходов на посадку, отработать точный выход на глиссаду. Без этого вам никогда не приобрести уверенности в маневрах при подлете к аэродрому.

Взлетаем и летим прямо, плавно набирая высоту. Примерно через полторы минуты скорость вашего Ил-2 должна достичь 200-220 км/ч, а высота полета — около 500 м. Внимательно осмотритесь по сторонам — это место вашего ПЕРВОГО РАЗВОРОТА. При подлете с этого направления вам нужно пройти через эту точку в сторону аэродрома (выясните направление у диспетчера), — нос самолета будет смотреть прямо на полосу. Но пока рано думать о посадке. Плавно наклоните машину влево и выполните левый разворот на 90 градусов (пожалуйста, посматривайте на указатель направления!). Выровняйте самолет. Примерно через полминуты повторите маневр, — это ВТОРОЙ РАЗВОРОТ. Следите за высотой и скоростью.

Если все сделано правильно, то через минуту-полторы слева от вас покажется ВПП. Вы летите примерно в двух километрах от аэродрома, параллельно полосе. Внимательно оглядите местность вокруг, особенно на подлетном направлении — это поможет потом, при заходе на посадку. Оставьте будущее место посадки за спиной и летите тем же курсом еще минуту-полторы. После чего выполните ТРЕТИЙ РАЗВОРОТ (также влево). Не торопитесь, раньше уйдете на третий разворот — меньше останется времени для качественного захода на посадку. Вспомните, каков был промежуток времени между первым и вторым разворотами. Летите прямо в течение такого же времени, потом уточните направление на аэродром и ложитесь на заданный курс. Это ЧЕТВЕРТЫЙ РАЗВОРОТ. Если вы были достаточно аккуратны, то впереди, в трех-четырех километрах, — посадочная полоса; ваша высота 500 метров, скорость 220-250 км/ч.

Как только увидите полосу (это будет довольно скоро), мягкими движениями скорректируйте направление полета так, чтобы машина двигалась к полосе точно по ее центральной оси. Слегка уберите газ и плавно наклоните машину так, чтобы ее нос смотрел прямо на начало ВПП. Вы на ГЛИССАДЕ — посадочном курсе. Если продолжать в том же духе, то самолет... разобьется аккурат на первых метрах аэродромного бетона. Так делать не надо. Примерно в 50-ти метрах над землей переведите машину в горизонтальный полет, слегка прибавьте обороты и летите точно над полосой до ее конца.

Выпустив закрылки и (особенно) шасси на большой скорости, вы рискуете их поломать. Закрылки выпускйте плавно.

Выравнивание. Нос самолета больше не смотрит вниз, но снижение продолжается. В этот момент, если полоса далековато, можно слегка "помочь" двигателем.

Летчик начал тянуть ручку на себя, чтобы приподнять нос. На самом деле для "книжной" посадки "на три точки" надо поднимать нос активнее.

Примите поздравления, вы успешно выполнили упражнение "полет по коробочке"! А теперь повторите его хотя бы 5-6 раз. И не падайте в обморок. Настоящие пилоты (летающие на не менее настоящих самолетах) периодически часами кружат над аэродромом, воспроизводя это упражнение многие десятки раз.

ШТУДИЯ ВТОРАЯ: В ОДНО КАСАНИЕ

Вы уже довольно шустро облетаете аэродром, красиво заходите на посадку и со свистом проноситесь над ВПП. Настало время узнать один маленький секрет: как посадить летящий самолет на землю, не разбив его при этом.

Главное при посадке — точность, аккуратность и хладнокровие. Второе: не пытайтесь посадить самолет во что бы то ни стало. Если видите, что промахиваетесь мимо полосы, что скорость велика или что-то еще не так, — уйдите на второй круг, повторите попытку, но не старайтесь обязательно воткнуть машину в землю. Посадка не повод для смертельного риска. И, наконец, третье: расслабьтесь, все не так страшно, как кажется.

Вы на глиссаде. Выпустите закрылки (во времена Второй мировой их называли "щитки"), шасси. Помните: посадка тем качественней, чем меньше вы совершаете разнообразных маневров перед полосой. Постарайтесь реже "касаться" органов управления. Особенно это относится к управлению по курсу и крену. Убирая газ, внимательно следите за скоростью, не дайте ей упасть слишком сильно — машина станет неустойчивой. Пусть скорость будет около 200 км/ч.

Особо следите за вертикальной скоростью, она должна быть не больше 2 м/с. Задумайтесь над тем, что ваше тело развивает такую вертикальную скорость, падая со второго этажа.

Примерно в ста метрах над землей СЛЕГКА потяните ручку на себя и СЛЕГКА уберите газ. Самолет выровняет нос, но продолжит снижение — теперь он как бы скользит к земле. Не пытайтесь управлять снижением задирая или опуская нос, лучше понемножку добавляйте или убирайте обороты. В 20-30 метрах можно еще сильнее задрать нос — теперь он смотрит выше горизонта, но машина продолжает снижаться. Продолжайте контролировать вертикальную скорость оборотами двигателя, не дайте ей стать нулевой или, тем более, положительной. Оптимальной для касания будет скорость порядка 0,5 м/с. После касания плавно уберите газ и, если самолет имеет хвостовое колесо, потяните ручку на себя, чтобы не скапотировать. Теперь аккуратно тормозите до полной остановки самолета. Вы на земле!

ШТУДИЯ ТРЕТЬЯ: РАБОТА НАД

А теперь давайте разберем основные ошибки при посадке. Начинающие пилоты при посадке ухитряются совершать самые разнообразные глупости. Все они мешают нормальной посадке и могут закончиться жестким приземлением или даже крушением. Итак, едва ли не самая распространенная ошибка — это

Слишком большая скорость

Забыв выпустить закрылки, убрать газ, такой пилот несется к земле подобно пуле. Счастье, если он успеет уйти на второй круг. А все потому, что движение поверхности под самолетом становится хорошо заметным, (земля начинает "лезть в глаза", как говорят летчики) лишь после пороговой высоты примерно в 100 м. Не обращали внимание? Выше на любой скорости земля перемещается плавно и величаво, и отличие 350 км/ч от 200 незначительно для неопытного наблюдателя.

Между тем пилот, избежавший этой довольно глупой и грубой ошибки, вполне может совершить другую:

Слишком маленькая скорость

Ощетинившись всем, чем только можно, с оборотами на минимуме, его самолет едва держится в воздухе. Подъемная сила зависит от скорости, а она слишком мала, и в результате еле ползущий самолет начинает снижаться слишком быстро, летчик тянет ручку на себя... и вот результат — сваливание. Даже если этого не случится, посадка все равно будет неприятной для пилота, так как реакция самолета на отклонения рулей на маленькой скорости становится вялой, замедленной и при этом неточной.

Слишком высокий заход на посадку

Вы летите домой и с высоты километров в пять вдруг ясно видите полосу родного аэродрома. К чему снижаться по спирали, если можно прямо сейчас "занырнуть" на посадку, не так ли? Не так. Можно, конечно, сесть и на выходе из пике, но для этого надо соответствовать двум условиям: во-первых, надо быть летчиком-асом, а во-вторых, надо быть сумасшедшим летчиком-асом. Это про вас?

Слишком пологий заход на посадку

К счастью, вы не ас, вам положено готовиться к посадке загодя, поэтому, пролетев на бреющем километров двадцать, вы тщетно пытаетесь высмотреть из-за деревьев взлетную полосу. Тщетно — потому что с небольшой высоты очень трудно оценить, насколько точно вы заходите на посадку, так как перспективные искажения превращают ВПП в ваших глазах в совсем коротенькую тра-

Момент касания. Скорость несколько велика, поэтому сейчас будет небольшой подскок.

пецию. К тому же велик риск "слегка" не долететь до начала полосы... А когда нет возможности хорошо "навестись" на ВПП, начинаются

Резкие маневры перед посадкой

Вы, наверное, уже неоднократно слышали, что самолетом нужно управлять ПЛАВНО. Так вот, во время посадки движения должны быть еще РАЗ В ДЕСЯТЬ НЕЖНЕЕ. В идеале никаких движений не должно быть вообще. Вы точно направили самолет — и он летит к полосе сам. Главное, обеспечить мягкое касание, управляя оборотами и углом атаки, следя при этом, чтобы не был

Слишком высоко задран нос

Всем хочется совершить "пуховую" посадку. Что для этого нужно? Еще сильнее затормозить перед полосой, приподняв нос! Что при этом происходит? Если запас скорости мал, то стремительно увеличивается угол атаки, самолет проваливается на полосу и больно о нее прикладывается, а если скорость побольше — машина просто начинает вдруг набирать высоту, пилот резко убирает газ, и вот теперь самолет валится на полосу, но уже с большей высоты. Или же пилот просто отдает штурвал от себя, пытаясь

Прижать самолет к земле

Самолет должен встать на полосу САМ, плавно снижаясь, любая попытка приземлиться "носом вниз" чревата! Если самолет в двух метрах над землей внезапно перестал снижаться, возможно, вам мешает экранный эффект — результат взаимодействия аэродинамики крыла с земной поверхностью. Это означает или слишком большую скорость, или слишком большой угол атаки. Плавно снижайте скорость (уменьшайте угол атаки), пока самолет снова не начнет снижаться, при этом внимательно следите за концом полосы: если видите, что дистанции может не хватить, сразу уходите на второй круг.

ШТУДИЯ ЧЕТВЕРТАЯ, ВНЕПЛАНОВАЯ. НАПУТСТВИЕ

То, что вы только что прочли, — основы. В жизни вам, может статься, придется сажать перегруженную машину в дождь при сильном боковом ветре. Или садиться с поврежденным шасси и неработающим двигателем на проселочную дорогу...

Но все это станет возможно, если сам процесс посадки будет простым и легким. Тренируйтесь — и мягкой вам посадки!

Все. Вон та малюсенькая точка — самолет. Впереди — запас в две трети полосы.

1. Ваш самый любимый самолет в "Ил-2" и почему?
2. Если это не военная тайна, поделитесь тремя лично вами наиболее любимыми тактическими приемами ведения воздушного боя.

ИЛЬЯ "LUTHIER" ШЕВЧЕНКО, ВИДНЫЙ ВИРПИЛ

1. Самый любимый — La-5FN. На мой взгляд, это совершенное соединение мощи, маневренности, огневой силы и удобства. Имеет отличный вид из кабины. Я могу диктовать свои условия боя любому истребителю врага на горизонтали и вертикали, а при атаке бомбардировщиков я не волнуюсь, что мое оружие будет неэффективно. Двойной ШВАК — мечта пилота.

2. Любимые методы боя

Против истребителей

1. Находясь от врага на расстоянии, превышающем 5-6 км, я лечу в мелком подъеме в 30-40 градусах от прямого курса на него. Когда мы сходимся до примерно километровой дистанции, я резко поворачиваюсь в пике к нему, в то время как он — все еще передо мной. В таких случаях я обычно могу проходить под его самолетом, и после легких маневров и горки заканчиваю на его хвосте. Я пробовал этот маневр в реальной жизни против живых партнеров, и их замешательство было абсолютным — когда я летел сзади под брюхом их машин. Это один из тех немногих приемов, которые работают многократно против одного и того же противника.

2. Немногие знают, что некоторые самолеты уже в 40-е годы могли делать маневр, похожий на кобру Пугачева: резкий подъем носа и потеря скорости без потери высоты, самолет летит вперед при экстремальном угле атаки.

Происходит сваливание, но опытный пилот может держать машину в контролируемом полете. Я люблю применять этот прием (после известного boom-n-zoom) против медленного противника. Если он уходит от вас, используя временное преимущество в маневренности, это может быть очень эффективно.

Против бомбардировщиков

Если бомбардировщики летят в тесной формации, хороший стрелок на машине с большой пушкой может сбить как минимум пару "бомберов" в один пасс. Бить надо по последнему в формации с дистанции минимум 800 м, находясь прямо сзади и на их курсе. Меткая очередь взорвет вражескую машину, а следующие снаряды этой очереди должны сбить лидера. Ну а если останется время — стреляйте по бомбардировщикам на сторонах.

Момент касания. Скорость несколько велика, поэтому сейчас будет небольшой подскок.

пецию. К тому же велик риск "слегка" не долететь до начала полосы... А когда нет возможности хорошо "навестись" на ВПП, начинаются

Резкие маневры перед посадкой

Вы, наверное, уже неоднократно слышали, что самолетом нужно управлять ПЛАВНО. Так вот, во время посадки движения должны быть еще РАЗ В ДЕСЯТЬ НЕЖНЕЕ. В идеале никаких движений не должно быть вообще. Вы точно направили самолет — и он летит к полосе сам. Главное, обеспечить мягкое касание, управляя оборотами и углом атаки, следя при этом, чтобы не был

Слишком высоко задран нос

Всем хочется совершить "пуховую" посадку. Что для этого нужно? Еще сильнее затормозить перед полосой, приподняв нос! Что при этом происходит? Если запас скорости мал, то стремительно увеличивается угол атаки, самолет проваливается на полосу и больно о нее прикладывается, а если скорость побольше — машина просто начинает вдруг набирать высоту, пилот резко убирает газ, и вот теперь самолет валится на полосу, но уже с большей высоты. Или же пилот просто отдает штурвал от себя, пытаясь

Прижать самолет к земле

Самолет должен встать на полосу САМ, плавно снижаясь, любая попытка приземлиться "носом вниз" чревата! Если самолет в двух метрах над землей внезапно перестал снижаться, возможно, вам мешает экранный эффект — результат взаимодействия аэродинамики крыла с земной поверхностью. Это означает или слишком большую скорость, или слишком большой угол атаки. Плавно снижайте скорость (уменьшайте угол атаки), пока самолет снова не начнет снижаться, при этом внимательно следите за концом полосы: если видите, что дистанции может не хватить, сразу уходите на второй круг.

ШТУДИЯ ЧЕТВЕРТАЯ, ВНЕПЛАНОВАЯ. НАПУТСТВИЕ

То, что вы только что прочли, — основы. В жизни вам, может статься, придется сажать перегруженную машину в дождь при сильном боковом ветре. Или садиться с поврежденным шасси и неработающим двигателем на проселочную дорогу...

Но все это станет возможно, если сам процесс посадки будет простым и легким. Тренируйтесь — и мягкой вам посадки!

Все. Вон та малюсенькая точка — самолет. Впереди — запас в две трети полосы.

1. Ваш самый любимый самолет в "Ил-2" и почему?
2. Если это не военная тайна, поделитесь тремя лично вами наиболее любимыми тактическими приемами ведения воздушного боя.

ИЛЬЯ "LUTHIER" ШЕВЧЕНКО, ВИДНЫЙ ВИРПИЛ

1. Самый любимый — La-5FN. На мой взгляд, это совершенное соединение мощи, маневренности, огневой силы и удобства. Имеет отличный вид из кабины. Я могу диктовать свои условия боя любому истребителю врага на горизонтали и вертикали, а при атаке бомбардировщиков я не волнуюсь, что мое оружие будет неэффективно. Двойной ШВАК — мечта пилота.

2. Любимые методы боя

Против истребителей

1. Находясь от врага на расстоянии, превышающем 5-6 км, я лечу в мелком подъеме в 30-40 градусах от прямого курса на него. Когда мы сходимся до примерно километровой дистанции, я резко поворачиваюсь в пике к нему, в то время как он — все еще передо мной. В таких случаях я обычно могу проходить под его самолетом, и после легких маневров и горки заканчиваю на его хвосте. Я пробовал этот маневр в реальной жизни против живых партнеров, и их замешательство было абсолютным — когда я летел сзади под брюхом их машин. Это один из тех немногих приемов, которые работают многократно против одного и того же противника.

2. Немногие знают, что некоторые самолеты уже в 40-е годы могли делать маневр, похожий на кобру Пугачева: резкий подъем носа и потеря скорости без потери высоты, самолет летит вперед при экстремальном угле атаки.

Происходит сваливание, но опытный пилот может держать машину в контролируемом полете. Я люблю применять этот прием (после известного boom-n-zoom) против медленного противника. Если он уходит от вас, используя временное преимущество в маневренности, это может быть очень эффективно.

Против бомбардировщиков

Если бомбардировщики летят в тесной формации, хороший стрелок на машине с большой пушкой может сбить как минимум пару "бомберов" в один пасс. Бить надо по последнему в формации с дистанции минимум 800 м, находясь прямо сзади и на их курсе. Меткая очередь взорвет вражескую машину, а следующие снаряды этой очереди должны сбить лидера. Ну а если останется время — стреляйте по бомбардировщикам на сторонах.

SID MEIER'S SIMGOLF

http://simgolf.ea.com

ДЕМО-ВЕРСИЯ

Нещадная эксплуатация Светлого Имени, табличка с которым неумело прикручена синей изолентой к кривоватой, скучной и самовлюбленной игре, – об этом свидетельствует демо-версия. Будем ждать чуда, ладно? А миллионными тиражами Sid Meier's SimGolf продастся все равно.

Особенности

Управление элементарно вплоть до полного отсутствия – в игре никогда не происходит ничего фатального. Фактически демо-версия может официально называться "SimВыкапывание Трех Лунок".

ДАЙТЕ МНЕ ОБЕЗЬЯНУ...

Андрей ОМ

...и через полгода я сделаю из нее президента. Так, погрязнув в интертекстуальности, говорят наперебой оберзлодей Борис Абрамович Березовский и писатель Носов, который не про Незнайку, а Сергей. Что вы могли бы сделать из полутора десятков невыразительных спрайтов и набора гнусных звуков, словно бы позаимствованного из Zoo Tycoon? Многое, если вы Сид Мейер (Sid Meier).

Игра Sid Meier's SimGolf (SMSG, именно так, с категорией принадлежности наперевес) в демонстрационном своем виде на первый, второй и несколько десятков последующих взглядов получается страшной как черт. Я бы даже сказал, как "чорт". Возьмите что-нибудь вроде Scating Resort Tycoon — дичайшей "игры", целевой аудиторией которой являются подневольные рецензенты на жаловании. Разжуйте ее до консистенции мерзкого яблочного пюре производства Таганрогского завода имени Детского питания. Добавьте острого юмора (борюсь с желанием закавычить и это слово), доступного пониманию даже самых маленьких гостей столицы. Получите примерное представление о нашей сегодняшней гостье. Дайте Мейеру обезьяну.

КРОВАВЫЙ СПОРТ

Сам по себе гольф является времяпрепровождением повышенной дикости — вроде шотландского национального спорта, сопряженного с пинанием палками огромных валунов. Правила гольфоматча блестяще описаны в книге ученого писателя Некрасова (однофамилец) "Приключения капитана Врунгеля": если вкратце, то вам нужно отпинать клюшкой мячик из точки "А" в точку "B" по слегка пересеченной местности, затратив на это минимальное количество ударов. С учетом того, что в реальности поля для гольфа более всего похожи не на суровые полосы препятствий, а на идиллические лужайки нежно-зеленого цвета, по своей экспрессии, динамике и накалу страстей средний матч легко сравнивается с вечером танцев в лечебнице для больных аутизмом.

Кроме того, в отличие от The Sims, у которой SMSG беспардонно заимствует не только приставку в названии, но и движок с элементами интерфейса, персонажи мейеровой игры не являются самодостаточными. На свидание, стало быть, не сходишь. Клюшку новую тоже не купишь. Портки персонажу можно, конечно, сменить с маскировочных коричневых на белые, но толку от этого чуть. Обитатели SMSG — сдвинутые на гольфе гомункулусы без основополагающих функций организма. Здесь нет даже целомудренных облачков, прикрывающих симов в душе. Здесь, собственно, нет ни единого душа — принцессы не какают. Почти.

MONKEY JOB

Делать в демо-версии SMSG решительно нечего: все наши функции сводятся к расположению на местности трех лунок (ни единой больше). Делается это исключительно наугад, причем игра не устает расточать нам комплименты следующего примерно характера: "Один из гостей, о повелитель, только что высказался в том смысле, что никогда еще не видел столь мастерски выстроенной гольфополянки!" Да-да, конечно. К чему эти церемонии, зовите меня просто: Ильич.

После совершения нами таинства прокапывания лунок игра перестает обращать внимание на наше присутствие и начинает жить своей жизнью. Вот на краю карты появляется рэппер Snoop (на всех участников веселья в Maxis или, может быть, в Firaxis — я не удивлюсь, если этим занимался лично Мейер, — заведены подробнейшие "юмористические" карточки с родословной) и его друг режиссер Стивен. Делают по удару. Snoop забивает сразу (что нетрудно — первая лунка находится на расстоянии пары сантиметров от стартовой точки), платит 300 долларов и удаляется, довольный. Стивен промахивается, топит мяч в близлежащей луже и показывает нам над своей головой монолог следующего содержания: "Какой идиот разместил здесь водоем?! Впрочем, смотри-

Разработчики	
Maxis	www.maxis.com
Firaxis Games	www.firaxis.com
Издатель	
Electronic Arts	www.ea.com
Дата релиза	Февраль 2002 г.
Объем демо-версии	41 Мбайт (см. ее на нашем диске)

Системные требования

Windows 98/ME/2000 (95, XP и NT НЕ поддерживаются, будьте бдительны), Pentium II 300, 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 8 Мбайт ОЗУ, 80 Мбайт на жестком диске.

Пусть предлагаемая игрой траектория удара (над крышами домов) вас не смущает — мы все равно никуда не попадем. Пути местных мячей неисповедимы.

Немного усидчивости и фантазии — и патриарх игроиндустрии заговорит так, что покраснеют даже канадские национальные достопримечательности Терренс и Филипп (на которых, кстати, Сид Мейер в этой игре почему-то внешне похож).

те-ка, отличная скульптура!.. Пожалуй, я совсем не расстроюсь". Стивен платит 500 долларов и удаляется, довольный. В ту же секунду SMSG вручает нам награду за образцовое удовлетворение посетителей.

За все это время мы ни разу не прикоснулись к мыши и не взглянули на клавиатуру. Игра не только увлеченно сама в себя играет, но также делает скриншоты наиболее удачных ударов и исправно принимает ценные призы и пожертвования от локальных меценатов.

То есть даже во всенародную игру The Sims нужно вникать. В игру SMSG вникать не нужно. Лучшая метафора для нее — вышеописанное поле для гольфа, где от флажка до лунки — несколько сантиметров. Попадет даже рэппер Snoop, всю жизнь до этого игравший только в баскетбол в одно кольцо. Понимая, видимо, это каким-то глубинным чутьем, девелоперы пытаются разбавить мрачный неадекват лункокопательства: в демо-версии мы можем принять вызов местного чемпиона и лично сыграть с ним на деньги. Здесь сложнее — нужно выбирать вид и силу удара, рассчитывать траекторию — но не настолько, чтобы с чемпионом не мог совладать трехлетний ребенок без серьезных умственных отклонений.

Последняя опция любопытна тем, что в специальном меню предлагается отредактировать реплики нашего персонажа, отпускаемые им в различных игровых ситуациях. Немного усидчивости — и ваш гидроцефал, ранее бубнивший что-то про "наверное, это самый сильный удар в моей жизни", начнет изъясняться с бодростью и экспрессией лидера ВИА "Ленинград" Сергея "Шнура" Шнурова.

СИДА НЕТ...

...как и ожидалось. В библиотеке тошнотворно веселых личин для гольферов ("В Полной Версии Вы Сможете Вставить Сюда и Свою Фотографию!") мы вдруг запинаемся о затравленный взгляд Нашего Всего — очевидно, привет от агентов Maxis всему прогрессивному человечеству. Зрелище страшное. Темные круги вокруг глаз. "Алиса, они меня пытали, но я им ничего не сказал". Вы словно смотрите на картинку в детской книжке, вдруг замечая, что дети в кабине Веселого Паровозика не смеются, а вопят от ужаса. Студенты медицинских институтов могли бы при помощи одной только этой фотографии Мейера писать дипломные работы по теме "Физическое истощение, упадок сил".

Зато в полной версии SMSG, как сообщает любопытным надпись в меню, свое альтер-эго можно будет сделать безобразным толстяком.

Люди такого типа живут только в семейных фильмах производства Walt Disney Productions и в играх с приставкой Sim. 24 года, мила, активна, по профессии серфер. Тьфу.

Еще одна циничная усмешка от Maxis: пародия на глобальную карту в X-COM. Приглядевшись, можно заметить, что под земной шар замаскирован титанический гольфомяч.

Боевые футуристические гонки

ТЕСТОВАЯ ВЕРСИЯ

Красивая, динамичная, приятная в управлении игра.

Особенности
Из особенностей можно назвать разве что полную свободу перемещения по трассе да очень приятно сделанный магазин. В остальном HoveRace очень даже стандартна, хотя в повышенной увлекательности ей отказать нельзя.

БЫСТРЫЕ И ЯРОСТНЫЕ

До знакомства с HoveRace я был полностью уверен в том, что наши люди не умеют делать боевые футуристические гонки. Когда русский (или украинский) разработчик пытается совместить высокие (или не очень) скорости со стрельбой, получается что-то из разряда откровенного непотребства, и единственное исключение из правил в виде "СамоГонок" совершенно ничего не доказывает.

Михаил СУДАКОВ

И теперь, проведя с игрой HoveRace от киевской GSC Game World достаточное для тесного знакомства время, я чувствую себя слегка одураченным. Не то чтобы HoveRace оказалась сущим откровением, затмевающим своим появлением SW:E1 Racer и Ballistics, вместе взятые, однако качество исполнения, почтение к столпам жанра и, если хотите, какой-то бросающийся в глаза лоск говорят сами за себя. Это уже не вялые попытки слепить "гоночку на пару заездов", а серьезная заявка на первоклассную игру.

ШОППИНГ

Статус тест-версии (из-за чего, не считая ее гигантских размеров, мы и не решились положить HoveRace на диск) не дает игре распрямиться в полный рост, безжалостно оставляя нас наедине с четырьмя аппаратами на воздушной подушке (в релизе их обещается около 20 штук) и одинокой трассой Backyard. Однако разработчики, надо отдать им должное, использовали довольно интересный трюк: во время любого нового заезда трасса обрастает деталями вроде беспорядочно раскиданных повсюду бонусов, падающих с неба обломков чего-то очень большого и прочих "завитушек". Это, конечно, наглое жульничество, но поставленная цель достигнута с минимальными жертвами: вы едете по этой дорожке уже четвертый раз подряд, а вопль возмущения даже и не думает рождаться.

Первый заезд протекает в удивительно спокойной обстановке: ни у кого из соперников нет ни оружия, ни турбоускорителей, нигде ничего не взрывается и не ухает, а чтобы прийти к финишу первым (что, кстати, совсем не обязательно, но способствует быстрому обогащению), достаточно грамотно входить в повороты и поменьше толкаться. Игрок глазеет по сторонам, отдыхает душой и время от времени пытается нажать клавишу Afterburner — просто так, на всякий пожарный.

Впрочем, уже перед следующим заездом в местном магазине появляется несколько знакомых и греющих душу товаров: ускоритель, пулеметы и ракетницы, — и горе тому, кто не успел набрать денег для покупки хотя бы одного из них. Потому что враги, будьте в этом уверены, загрузятся новинками под завязку и в течение всей гонки будут проявлять к байку невольного пацифиста самое пристальное внимание: надпись вроде "You have been killed by Zipper" еще не раз полыхнет во весь экран, отбрасывая бедолагу на пару мест назад.

СУМАТОХА

Именно в этом и кроется маленькая неувязочка, не позволяющая сразу заключить игру в свои крепкие объятия. Поскольку приобрести в свое распоряжение хоть какое-нибудь защитное приспособление не представляется возможным (запрещено до лучших времен), приходится принимать правила, навязываемые соперниками. А они, правила, таковы: стреляй почаще, авось что и получится. Благодаря отличной технике вождения ваш байк вырывается вперед, а никуда не торопящиеся аутсайдеры начинают садить по нему изо всех стволов. Пара-тройка ракетных попаданий, и от 10000 единиц брони остается "полный зеро". Это ли справедливо?

Причем с боезапасом никто из участников гонки не церемонится, потому как трасса обильно усыпана полными ракет и патронов контейнерами. Единственное, что дозволено сделать для защиты от агрессоров, — это подобрать какой-нибудь одиноко лежащий бонус невидимости. Однако его благотворное действие на здоровье байка весьма кратковременно, и тот, кто не успел спрятаться за спины более глупых соперников или уйти вперед на принципиально несокращаемую дистанцию (это-

Разработчик	
GSC Game World	www.gsc-game.com
Издатель	
"Руссобит-М"	www.russobit-m.ru
Дата релиза	Апрель 2002 г.
Объем демо-версии	129 Мбайт

Системные требования
Windows 95/98/2000/XP, Pentium II 500 (рек. Pentium III 600), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Riva TNT 2 (рек. GeForce или ATI Radeon), 150 Мбайт на жестком диске.

Мнение об игре

"...Что еще мне понравилось в HoveRace, так это проблемы с управлением и мобильностью, возникающие после серьезного повреждения. К тому же, если кто-то возьмет ваш байк в прицел, вас обязательно об этом предупредят. Форсаж очень удобен в использовании, в отличие от тех игр, где турбоускорители применяются всего пару раз за всю гонку, а после аварии или смерти ваш полностью укомплектованный байк быстренько возвращается на трассу... В этой демо-версии нет ничего впечатляюще нового, за исключением того факта, что вам выдастся возможность поиграть в довольно интересную гонку с отличной футуристической графикой и не менее футуристическими байками", – сообщает Jedistorm с сайта ICECUBED.COM (www.icecubed.com).

му отлично способствует включение форсажа), рискует снова подвергнуться жестокому насилию.

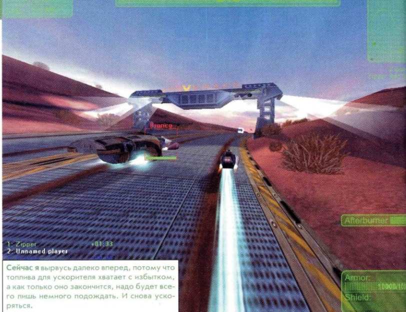
Словом, сейчас гонка в HoveRace протекает очень динамично, но несколько бестолково. Картину довершает огромное количество денежных бонусов номиналом в "1000 у.е.", которыми увлеченные пальбой AI-соперники почему-то пренебрегают. Обратив на эти монетки свое самое пристальное, можно обеспечить себе безбедную жизнь на несколько гонок вперед и расслабиться. Все апгрейды на свете УЖЕ принадлежат вам.

ПОСЛЕДНЕЕ НАПУТСТВИЕ

Если не обращать внимание на вышеперечисленные недостатки, которые, я уверен, к релизу будут обязательно устранены, играть можно долго и с упоением. Графика заслуживает всяческих похвал, особенно в области спецэффектов (да, я всегда был падок на слепящее солнце и красочные взрывы), по трассе можно разъезжать, где вздумается, — благодаря воздушной подушке байк совершенно свободно скользит по воде, а если скорости не поднимаются выше 500 км/ч, то и бог с ними, — как я уже говорил, военные действия и зашкаливающий спидометр плохо уживаются друг с другом. (Вы, правда, имеете полное право выставить общую скорость игры на 200%, но в этом случае даже стволы вашей пушки будут раскачиваться как сумасшедшие.)

Полная версии обещает принести с собой множество трасс, байков, оружия, брони и всяческих хитрых устройств вроде "регенератора". Также заявлена поддержка мультиплейера с несколькими режимами игры, но, говоря откровенно, я жду вовсе не этого. Мне всего лишь хочется, чтобы разработчики немного отшлифовали баланс и сделали новые трассы хотя бы не хуже Backyard. И тогда, уверен, игра получится, потому что все задатки к этому у нее имеются уже сейчас.

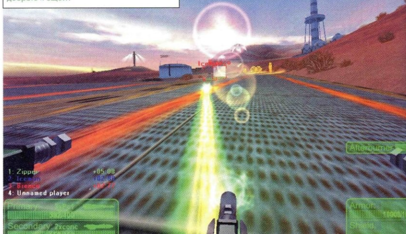
P.S. В тест-версии HoveRace напрочь отсутствует музыка, что при размере игры кажется довольно подозрительным. Разработчики клянутся, что в релизе мы будем играть под сочетание электроной музыки с "тяжелым металлом", и это, наверное, окажется очень кстати.



Сейчас я вырвусь далеко вперед, потому что топлива для ускорителя хватает с избытком, а как только оно закончится, надо будет всего лишь немного подождать. И снова ускоряться.

Трасса не обделена чекпойнтами, но это вовсе не значит, что надо придерживаться ее границ. Скользите где угодно! Главное — не забывайте периодически отмечаться.

Пошла ракета! В тест-версии их всего два вида: самонаводящиеся и не. Этого хватает на то, чтобы сразу уничтожить всех врагов до единого, хотя бы по разу. А ведь можно подобрать и еще...



MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

http://mohaa.ea.com

ДЕМО-ВЕРСИЯ

Настоящая мясорубка за маленький разрушенный городок, исполненная в лучших кинематографических традициях, бой без прикрас и скидок на свое компьютерное происхождение.

Особенности
Пять видов оружия (пистолет, снайперская винтовка, автомат, гранаты и гранатомет), умные враги и три помогающих игроку бойца – тоже, скажем так, не из самых тупоголовых. А еще танки. И пушки. И дзоты. И отменный звук.

СОВСЕМ НЕ ФЕЙЕРВЕРК

Михаил СУДАКОВ

Путь демо-версии Medal of Honor: Allied Assault — игры, которую я ждал, пожалуй, даже сильнее слегка разочаровавшего Return to Castle Wolfenstein,— на мой винчестер был усеян столь несуразными и труднопреодолимыми препятствиями, что я уж было совсем отчаялся повидаться с игрой до назначенного на конец января релиза...

Но тем приятнее оказалась личная встреча, проходившая в дружеской и непринужденной обстановке: под жесткие звуки артиллерийской канонады и уличных перестрелок, вопли бесчисленных фашистских толп и предостерегающие крики крохотной группы боевых товарищей. Чего не отнять у Medal of Honor, так это ее подкупающей честности: здесь никто не пытается делать вид, что игра воссоздает какие-то реальные события, — вместо этого игроку чуть ли не с первых кадров ясно дают понять: речь идет о первоклассной кинопостановке, по какому-то странному стечению обстоятельств попавшей на монитор компьютера. И ни о чем более. (Да, я знаю, что в пресс-релизах вопрос исторической достоверности будет подниматься почти наверняка, но давайте не будем путать игровую соль с рекламным бренчанием.)

ТАМ СТОЯЛИ ДЕРЕВЬЯ

Вопреки ожиданиям, графика Medal of Honor должного эффекта не произвела совершенно, точь-в-точь воссоздав ощущения от первой встречи с уже поминавшейся Return to Castle Wolfenstein: обе игры во времена оны — ранних картинок да видеороликов — представлялись чем-то неземным и удивительно красивым. В реальности же картина выглядит несколько иначе: текстуры, на мой взгляд, чересчур приглушены, горизонт тает в белесой дымке, здания предпочитают кутаться в серую облицовку, взрывы отдают устойчивым спрайтовым цветовкусом, а деревья, скриншотными воплощениями которых я так восхищался несколько месяцев назад, оказались довольно примитивными по своей сути. Хотя в некотором изяществе им все же не откажешь.

Должно быть, серость и невзрачность окружающего мира продиктованы местом действия: заварушка происходит в полуразрушенном городке, где особых красот не наблюдалось даже в мирное время. Зато за многочисленными обломками стен очень удобно прятаться, а из черных глазниц выбитых окон открывается замечательный вид на пустынную улицу, — этими в какой-то степени рукотворными кусками пейзажа просто обожают пользоваться фашисты, коих в единственной миссии Medal of Honor тьма-тьмущая.

Игроку, в свою очередь, выделяются в помощь трое боевых друзей, ребят, терпеть ненавидящих сидеть сложа руки и постоянно лезущих на рожон. Одним своим поведением они вынуждают вас немедленно позабыть о единственно верной здесь партизанщине и с криками "За Родину!" бросаться на каждого встречного фрица. Иногда перестрелки принимают масштаб поистине эпический, или, что точнее, эпический по-киношному (видели озеровское "Освобождение"? — это оно): да, кто-то по-политруковски встает в полный рост, кто-то благоразумно опускается на одно колено, некоторые выглядывают и снова прячутся за дверные проемы, но все, абсолютно все, беспрерывно молотят по врагу из прекрасно озвученных автоматов, винтовок, пистолетов, гранатометов. Незабываемо. И очень, очень опасно для жизни.

ПО УМУ

AI, которым авторы наделили врагов, показался мне весьма и весьма достойным. Вот один из примеров: вы сломя голову несетесь через простреливаемое пулеметчиками поле, почти добегаете до двухэтажного собора, и тут из ближайшей двери прогулочным шагом выходит фашист. Немая сцена. Умненький фриц, то ли реально оценив свои шансы, то ли увидев спешащих к вам друзей, запыханных и злых на весь мир, мухой скрывается в проеме и уже через пару секунд начинает постреливать по вашей скромной компании, осторожно выглядывая из

Разработчик	
2015 Inc.	www.2015.com
Издатель	
Electronic Arts	www.ea.com
Дата релиза	22 января 2002 г.
Объем демо-версии	170 Мбайт

Системные требования
Windows 95/98/2000/XP, Pentium II 500 (рек. Pentium III 1000), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 150 Мбайт на жестком диске.

Мнение об игре

"Medal of Honor: Allied Assault – редкий пример игры, которая обеспечивает вас такой уймой впечатлений, что они запросто перевешивают все ее недостатки. Хотя если б не последние, игра могла бы стать настоящей классикой. Хардкорные игроки, возможно, найдут к чему придраться, но стоит потушить свет и надеть наушники… Атмосфера игры такова, что она заставляет вас почувствовать себя участником большой кровавой битвы, даже если вы "корчите Шворца", в одиночку очищая бункер за бункером", – совершенно точно передает ощущения от игры Ричард Гринхил (Richard Greenhill), поиграв в неведомо как раздобытую сайтом Games Domain (www.gamesdomain.com) полную версию Medal of Honor.

окошка второго этажа. Нередки случаи, когда получивший пулей по каске вояка ретируется за ближайший угол и встает на изготовку — караулит.

Благодаря подобным "финтам" вы (а вместе с вами и три доблестных помощника) всерьез рискуете заработать хроническую нервную икоту. Если бы не одно обстоятельство: посмотришь, бывало, на своих израненных, забывших когда и где потеряли каски, отчаянно припадающих на одну ногу товарищей, и сердце переполняется праведным гневом. Умри же, фашист, умри!

И фашист умирает. Отдает концы красиво до безобразия: получив пулю в живот, складывается пополам; спотыкается на бегу, как будто наткнувшись на невидимое препятствие; медленно оседает на землю… Словом, ведет себя крайне артистично. Начинаешь подсчитывать, скольких мастеров motion capture загубили безжалостные разработчики, и в ужасе прикрываешь рот рукой. Единственным оправданием авторам Medal of Honor может служить не менее искусная анимация всех остальных, не связанных с отправкой на тот свет, движений как врагов, так и союзников. Зрелище бегущего и стреляющего по-македонски фашистского офицера стоит того, чтобы им насладиться…

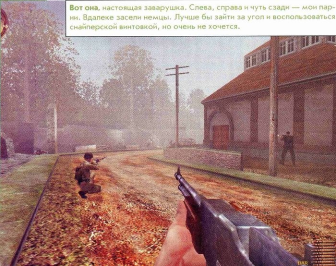
Начало игры обрушивает на вас ударную дозу растительности. Не самой технологичной, но все же.

ВЕРНЫЙ КАНДИДАТ

Говорю вам: если уж какой игре и суждено воссоздать все до единой сцены из "Спасения рядового", включая знаменитую высадку союзников в Нормандии, то ею непременно окажется Medal of Honor. Даже в не слишком длинной демо-миссии имеется все для построения иллюзии настоящей военной мясорубки: снайперские дуэли, противостояние танка и человека-с-гранатометом, приличные массовки, неожиданные встречи на лестничных пролетах и лихорадочные перекуры за услужливо расставленными дизайнером уровня камнями…

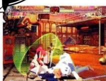
Дело за малым: показать нам те живописные уголки, что изображены на множестве скриншотов (вы просто обязаны помнить роскошное убранство обжитых фашистами зданий и предрассветное небо почти не тронутого войной городка), и удавить в зародыше немногочисленные, но портящие всю атмосферу ошибки вроде висящих в воздухе ружей и слившихся в одно целое бойцов. И тогда обязательно получится хит.

Собственно, цель миссии — взорвать четыре очень мешающие союзникам пушки. Но прежде чем это сделать, придется расправиться со всеми фашистами в городе.



Вот она, настоящая заварушка. Слева, справа и чуть сзади — мои парни. Вдалеке засели немцы. Лучше бы зайти за угол и воспользоваться снайперской винтовкой, но очень не хочется.

Этот выскочил из-за машины и тут же получил пулю в живот. Люди в Medal of Honor вообще гибнут крайне живописно: складываются пополам, "натыкаются на невидимое препятствие", медленно валятся на землю…



CAPITALISM 2
Стр. 76

GUILTY GEAR X
Стр. 100

SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER
Стр. 80

EUROPA UNIVERSALIS II
Стр. 86

ПАРНОЕ КАТАНИЕ

В отчетном месяце .EXE-словы продемонстрировали услаждающую сердце смычку (или спайку?) в оценке немногочисленных релизов и их недособратьев. Фантазировать особо не стали! — и вот на скорченные в ожидании приговора девелоперские хребты с молодецкого разззяву (Машенька пока еще А. не в счет) пикируют косяки "двоек" и своры "четверок". Лучшего момента продемонстрировать пропасть, разделяющую "пару" и "неуд", может и не представиться! Картину портит лишь велосипедист-нонкомформист Олег Михайлович, поставивший производство однояйцевых четырехсполовинных "нашвыборов" на широкое серийное колесо с зимней горной резиной. Стыдитесь, коммендаторе.

2YOU
Благодаря Car Tycoon изобретенное г-ном Генри Фордом конвейерное производство автомобилей в сознании Андрея Ома теперь ассоциируется лишь с безоглядно гадящими кошками. Тем временем Маша А. и А.Хичкок в ужасе от квестовых находок A.Tribe. Чуть позже все вместе согревающе вздрагивают под шалманбэнд "Ленинград" в ближайшей к редакции подворотне.

4YOU
Motoracer 3 и Battlecruiser Millennium нынче хорошисты. В отличие от лапочек-мотоциклов, дерекисмарты получают своё исключительно благодаря скандальной репутации и демоническому норову. (Между прочим, редакция наотрез отказалась сдавать своего отважного корреспондента М.С.Судакова под опеку программы по защите свидетелей. Нечего учиться нонконформизму у ОМХа!)

MAXMARA
Предельно восторженным баллом в невисокосном феврале отличился Господин ПэЖэ, замеченный в компании с новым "Сэмом". Под звук кастанед лесоповала хинные деревья и сжигая языческие изваяния, ветхий шотганогуру уподобляется веселым дервишам, а мелкие красные жабы больше всего напоминают ему хихикающие таблетки. По свидетельствам очевидцев, патриарх вновь, после полувекового перерыва, стал клубиться и был замечен в клубах "Микс" и "XIII".

НА МЕЛИ

"For a 'constructive' review of BC3K, please go to www.bc3000ad.com".
Дерек Смарт (Derek Smart), игродизайнер

Воспользовавшись изысканным вокабуляром военно-морского ведомства, можно утверждать, что мы крепко сели на мель. Как таковых игр нет. Налицо лишь понурая шайка сирых, битых и убогих: с этими наглядными примерами несправедливости судьбы нам и предстоит пересечь ледовитый океан месяца февраля.

Ситуация не фатальна, поскольку к светлому празднику 23 февраля сочувствующие американские женщины из Electronic Arts наверняка успеют благополучно продуцировать финальную версию чистопородной FPS-злобы Medal of Honor: Allied Assault (MOHAA). Ненавистная фашистская сволочь здесь выврела интеллектуально и демонстрирует неправдоподобную тактическую прыть — бодать подлецов исключительно приятно. Шальной рикошет срывает прочь с буйных голов каски, а местная копия Тома Хэнкса посылает рядовых под ураганный немецкий огонь указующим жестом перста.

Несколько сэконд-фаворит нынешнего номера — **Serious Sam: The Second Encounter** — рядом с демо MOHAA смотрится клинически веселым спаниелем (да простят меня любители указанной породы). По-хорошему, игру следовало бы изъять из обращения вместе с рекламой Martini — как пропаганду климатически невозможной в этой стране дольчевита.

Верный тон взял скрывающийся на данный момент в горах записной джентльмен-экстремал Олег Михайлович Хажинский: обозначенные стратегическим гуру "нашвыборы" **Capitalism 2** и **Europa Universalis II** непринужденно конкурируют с любимым зимним развлечением россиян, интеллектуальными кухонными посиделками. Они даже спасают ваш бюджет, поскольку для стимулирования собственной мыслительной деятельности не требуют ни горячительных напитков, ни сыроколбасных изделий.

Предпочитающим прокатную медитацию мы посоветуем **Master Rallye**. Типажи чуть более обсессивные наверняка оценят прелести ортогонального проекта **Trainz**. Как показывает опыт редакционного дизайн-монополиста Денисия Гусакова, одного взгляда на игру достаточно для запуска необратимого процесса личностной деградации, осложненной фиксацией на паровозах и тяжелом амбре фирменного антисептика Навлинского шпалопропиточного завода, чей боевой лозунг "Шпалы всегда, шпалы везде" уже зарезервирован А.Омом для названия очередного журшедевра.

Любители быстрого и мертвого теоретически могли бы соблазниться бессонозаменителем по имени **Motoracer 3**. К несчастью, запас уличных трасс игры стыдливо миниатюрен, поэтому так и не утолившим скоростную нужду индивидуумам придется переключиться на **Guilty Gear X**, несомненно, позорный двумерный файтинг.

Наконец, если ситуация абсолютно безнадежна, обратитесь к **Battlecruiser Millennium**. Только не вздумайте инсталлировать ЭТО! Закройте глаза и представьте себе такую живопись: двухметрового роста чернокожий парень в бейсболке, оцифрованной майке и огромных в усмерть укармаренных штанах сидит перед компьютером. Его прекрасное лицо принимает задумчивое выражение, взгляд застывает на плотных текстовых строчках на экране. Это знаменитый Дерек Смарт. Он неподвижно сидит в указанной позе уже несколько часов подряд, принимая все более и более одухотворенный вид. Но тут с улицы раздается жуткий вопль:

— Yo, nigga!
— Yo.
— Whocha doin', bro?
— Diz and dat, nigga.
— You kod?
— Ye. I kod.

Александр ВЕРШИНИН.

Capitalism 2	76	4,5
Serious Sam: The Second Encounter	80	4,8
Master Rallye	83	3,3
Europa Universalis II	86	4,5
Rayman M	90	3,9
MotoRacer 3	93	4
Hitchcock: The Final Cut	96	2
Guilty Gear X	100	4,8
Car Tycoon	103	2
Incoming Forces: Deliverance	105	3,6
Battlecruiser Millennium	108	4
Trainz	112	3,7

CAPITALISM 2

www.ubi.com/US/Games/capitalism2

Экономический симулятор

РЕЙТИНГИ

Сложность	высокая
Графика	3,7
Сюжет	4,6
Музыка	3
Звук	3
Управление	4

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,5

Самый детализированный бизнес-симулятор всех времен и народов возвращается. Лицо его за шесть лет разлуки стало не только шире, но и добрей.

Признаюсь, ждал этой встречи с некоторым волнением. Малодушно пытался скрыться за широкими плечами без пяти минут обладателя степени MBA Ома. Безуспешно. Перечитывал в метро избранные главы из "Макроэкономики". Купил жевательную резинку "Сияющая белизна". На инсталляцию явился в лучшем костюме. Шесть долгих лет мы не виделись, шесть долгих лет.

ВСПОМИНАЯ АЛАМО

Олег ХАЖИНСКИЙ

В каждом игровом жанре есть начало координат, точка отсчета, "наше всё". В лысеющем жанре экономических симуляторов такой точкой отсчета является Capitalism. Эту игру завершил в 1995 году некто Тревор Чан (Trevor Chan), возглавляющий компанию Enlight Software. Чудовищно реалистичный и сложный даже по тем (и без того непростым) временам бизнес-симулятор понравился всем — профессорам американских университетов и отбывающим условное наказание безработным.

Чтобы освоить "Капитализм", достаточно было окончить высшее учебное заведение и в течение трех месяцев, изучая документацию к игре, выполнить десять обучающих миссий. После этого игрок мог приступать к построению своего бизнеса, но многие так и оставались сидеть перед монитором, придавленные к стенам своих комнат широкими игровыми возможностями. Поговаривали, что в Capitalism можно было одновременно проводить многомиллиардные сделки по объединению корпораций и указывать подчиненным рекомендуемое к распитию количество чашек кофе в день. Кофе, видите ли, способствует повышению работоспособности, но вреден для сердца.

Кроме того, Capitalism в те времена производил впечатление не только очень сложной, но и чрезвычайно красивой игры. "SuperVGA", — кажется, так мы говорили тогда. Пижонская цветовая гамма, фотографии небоскребов, мужчины в галстуках и миллионы, миллионы кнопочек, графиков, ползунков. "Освоил "Капитализм" — можешь жениться", — так мы говорили тогда. Все остались холостяками...

На удивление, Capitalism оказался не только реалистичной, но и интересной игрой. Пресса приняла симулятор с восхищением, одарила высочайшими оценками и назвала "Стратегической игрой года". Тревор Чан с тех пор стал зваться не иначе, как "автор того самого "Капитализма", сколько ни пытался заморочить нам головы своими экспериментами на почве RTS.

Некоторые университеты, среди которых Гарвардский и Стэндфордский, стали использовать игру в качестве обучающего пособия, и дело пошло так хорошо, что специально для нужд образования Чан создал MBA Capitalism, версию симулятора для учащихся бизнес-школ. (Про Master of Business Administration читайте исключительно на сайте www.e-xecutive.ru.) Став своеобразным Microsoft Flight Simulator'ом в области делового администрирования, "Капитализм" под ручку с Virtual U, казалось бы, окончательно повернулись к простым игрокам далеко не лицом. Но нет...

Полтора года работы в условиях повышенной секретности (на сайте Enlight о Cap2 ни слуха) — и мы получаем вторую часть прославленного бизнес-сима. Какой он?

СОВСЕМ ПРОСТОЙ

Удивительно, но от былой неприступности "Капитализма" не осталось и следа. Симулятор на первый взгляд не отличается от своих "детских" собратьев по жанру вроде Industry Giant, что радуют нас ежегодно. Те же, в половину экрана, игрушечные пиктограммы, оптимистичная расцветка меню, неловкие 3D-модели времен расцвета художественного изометризма. Как и шесть лет назад, игра работает в "SuperVGA", от чего производит впечатление не устаревшей даже, а просто вне времени. "Неужели упростили?" — пронзает предательская мысль. Но нет, все на месте — разве что нельзя теперь поить подчиненных кофе.

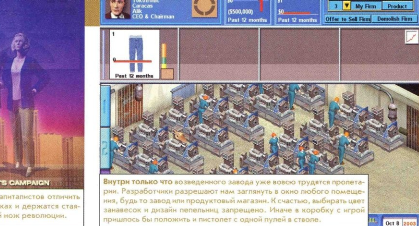
Разработчики проделали гигантскую работу, упрятав все многообразие возможностей в весьма скромных по размеру экранных меню. Снаружи виднеется лишь "трехмерная" карта города о трех масштабах и скромная информационная полоска в нижней части экрана. Все остальное всплывает по мере необходимости и тонет при первых признаках этой необходимости исчезновения. Обучение премудростям управления проходит в течение восьми уроков, в процессе которых на экране добавляются новые элементы интерфейса. В результате к концу обучения ты воспринимаешь весь этот условный кошмар микроменеджмента совершенно спокойно.

Обучающие миссии, не в пример Europa Universalis 2, протекают на редкость увлекательно. Игра твердо поддерживает новичка под локоть на начальном этапе и отпускает в

Разработчики об игре

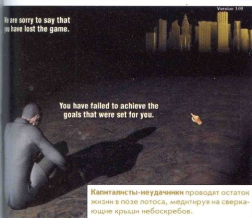
"Оригинальная игра была знаменита реалистичностью и жестоким отношением к новичкам. Добавить в нее новые возможности и одновременно сделать ее более дружественной – вот самая сложная задача, которую мы решали во время разработки второй части", – признается **Тревор Чан (Trevor Chan)**, главдизайнер "Капитализма".

Начинающих предпринимателей от матерых капиталистов отличить очень просто: первые передвигаются на карачках и держатся стаями, вторые выступают гордо и прячут за спиной нож революции.



Внутри только что возведенного завода уже вовсю трудятся пролетарии. Разработчики разрешают нам заглянуть в окно любого помещения, будь то завод или продуктовый магазин. К счастью, выбирать цвет занавесок и дизайн пепельниц запрещено. Иначе в коробку с игрой пришлось бы положить и пистолет с одной пулей в стволе.

Ах, эти сегменты... Являясь монополистом в индустрии производства джинсов, моя компания сдает позиции конкуренту в сфере продаж. Этот гад торгует моими же джинсами в своих магазинах. К счастью, достаточно одного звонка на фабрики, чтобы прекратить отгрузку товара конкурентам. Посмотрим, как он запоет, когда опустеют его склады...



Капиталисты-неудачники проводят остаток жизни в позе лотоса, медитируя на сверкающие крыши небоскребов.

Карта города имеет три масштаба и служит единственной цели — помочь предпринимателю определить расстояние между поставщиком и покупателем на глаз. Этот вид используется в игре очень и очень редко.

Город в игре — это вселенная, полная безграничных возможностей для бизнеса. В Capitalism 2 может присутствовать одновременно до четырех городов...

Мнения об игре

"Capitalism - самый реалистичный и детализированный бизнес-симулятор на рынке, одна из лучших экономических игр всех времени и народов", - ставит жирную точку в нашей истории журнал **PC Gamer** (www.pcgamer.com).

"Внешний вид и качество изготовления Capitalism II значительно уступают геймплею", - полагает популярный сайт **Avault** (www.avault.com).

Обозреватель сайта **GameSpot UK** (www.gamespot.co.uk) не вполне удовлетворен быстродействием многопользовательского режима: "...в ходе многопользовательских сражений были отмечены "подвисания" при игре по локальной сети". Ну а ниже мы читаем следующее: "Capitalism II стал глубже... и одновременно понятнее". Справедливое резюме, товарищ.

свободное плавание в финале. Прохождение всех восьми миссий может занять у вас не один день, потому что каждая из них превращается во вполне самостоятельную игру, в которой желательно, но не обязательно одержать победу. Ближе к концу обучения инструктор начинает проявлять признаки нетерпения. "Вот здесь у нас залежи угля, вот так надо покупать небоскреб, пожалуйста, выпустите акций на 28 миллионов долларов, наймите руководителя департамента маркетинга, как его зовут? А, неважно. Через полвека ваша компания должна стоить миллиард. Успехов и до свидания!" Впрочем, и нам тоже не терпится освободиться от опеки преподавателя и заняться делом. Благо, в игре есть все возможности для этого.

В ПУТЬ

Несколько запрограммированных сценариев в полной мере демонстрируют диапазон Capitalism 2. В одном из них мы — владелец R&D-компании, который добился значительных результатов в области ручных компьютеров, продал изобретение за 50 миллионов и теперь должен воспользоваться образовавшейся на рынке нишей для достижения богатства и славы. В другом сценарии мы — хозяин небольшой, но очень хорошо известной фабрики закусок и десертов, который решил открыть новый бизнес в другом городе и готовится принять бой с мегакорпорациями, единственная слабость которых — ориентация на массовый рынок дешевых и невкусных закусок и десертов. Или вот на сцене появляется стареющий директор фармакологической компании, который 30 лет назад решил, что анальгин может вылечить от всех на свете болезней, а теперь ему в спину дышит свора конкурентов, в рукавах которых не тузы, нет — лекарства нового поколения.

Разумеется, есть и довольно функциональный генератор собственных сценариев. В игру можно включить до 10 участников и четыре города, а процесс (как и обладатель диплома MBA) ориентирован исключительно на достижение цели. Добиться, достичь, обеспечить — за конкретное время. Для фаталистов предусмотрена специальная кнопочка, которая выставляет многочисленные параметры случайным образом. Лет на пять нам этой игры должно хватить точно.

ОБО ВСЕМ ПОНЕМНОГУ

В Cap2 поражает не масштаб и не детализация, а бескрайнее поле для деятельности и бездействия. Город, как принято говорить, живет своей жизнью. Грузовые корабли регулярно доставляют сырье и продукты. В земле лежат полезные ископаемые. Фабрики производят товары. Магазины эти товары продают. Телевидение и радио занимаются вещанием. Коровы и овцы радуются последнему дню жизни. Где-то в центре условного Манхэттена колосится спелая рожь — значит, у кого-то хватило ума использовать этот участок под ферму.

Если ничего не предпринимать, игра будет крутить свои шестерни просто так, вхолостую. Ваши потенциальные конкуренты примутся покупать и продавать, строить новые фабрики, искать более качественное сырье по низкой цене, бороться за доли на рынке, играть на понижение, нанимать профессионалов в области R&D, открывать бутики и супермаркеты, продвигать бренды, скупать себе подобных, терпеть убытки, ублажать инвесторов, брать ссуды в банке и приобретать в собственность небоскребы в ожидании очередного экономического бума. И так до бесконечности.

Но мы в игре зовемся "предпринимателями", поэтому не предпринимать ничего будет не совсем правильно. В сложной экономической машине, в этом круговороте производства и продажи, мы обязательно найдем для себя нишу. Можно взять ссуду, построить завод по производству консервов, вывести его на минимальный уровень рентабельности, вернуть долг, купить себе виллу на берегу моря и весь остаток положенного в сценарии срока ничего больше не делать.

А можно построить две фабрики (или даже три), затем возвести за городом несколько ферм и отказаться от покупки говядины за рубежом — своя и дешевле, и качественнее. Затем выстроить собственную сеть сбыта, перестав продавать ослепительно вкусные консервы в магазины конкурентов. Давать рекламу на телевидении, чтобы все в городе запомнили марку именно наших консервов. Вложить деньги в компании конкурентов и, дождавшись экономического кризиса, получить над ними контроль. Купить телеканал и рекламировать там консервы, одежду и компьютерное оборудование. Переложить часть задач на плечи высокооплачиваемых профессионалов. Завоевать город, а затем другой, третий. Попасть, наконец, в топ-100 миллиардеров мира и потеснить самого Билла Гейтса...

ЧУТЬ ДАЛЬШЕ

Удивительным образом место, отведенное для рассказа о Capitalism 2, подходит к концу. Хорошо или плохо, но нет у нас возможности рассуждать о тонкостях организации сетей розничной продажи, о параметрах, от которых зависит качество производимого товара, о схемах производства. Не поговорим мы и о маркетинге с рекламой — эта часть игры весьма слабо была представлена в оригинале. Среди 60 товаров, изображенных в симуляторе, не найдется ни одного одинаково воспринимаемого потребителями. Скажем, при покупке хлеба мы не обращаем внимания на фирму-производителя, мы руководствуемся в первую очередь качеством и ценой. При покупке, условно говоря, игровой приставки или мотоцикла, мы в немалой степени ориентируемся на бренд. Поэтому (между нами) тратить деньги на повышение качества продукта в последнем случае не обязательно.

Полностью оставим за кадром операции на фондовом рынке. В Cap2 это игра внутри игры, где можно провести все отпущенное сценарием время. Без сожаления умолчим о

Разработчик	
Enlight Software	www.enlight.com
Издатель	
Ubi Soft	www.ubisoft.com

Системные требования

Windows 95/98/ME/2000/XP, Pentium II 233 (рек. Pentium II 350), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), 4x CD-ROM, DirectX 8.0+, 250 Мбайт на жестком диске.

проблемах сельского хозяйства и добычи полезных ископаемых. С тяжелым сердцем ничего не скажем об управлении людскими ресурсами и научной деятельности.

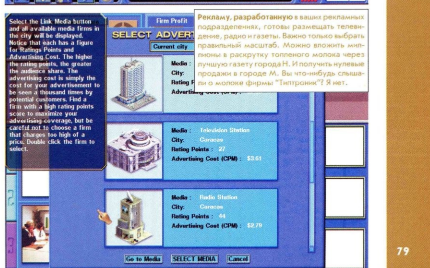
Больше, чем рассказывать о Capitalism 2, хочется только одного — продолжить начатую партию. Затягивает неимоверно. Конечно, не все идеально. Интерфейс управления все еще оставляет место для модернизации. Выпадающие списки меню бесконечной длины вызывают лишь раздражение, а отчаянное нежелание разработчиков использовать такой подарок цивилизации, как клавиатуру — бешенство. К общей "кондовости" визуального ряда привыкаешь быстро, хотя, конечно, выглядеть новый "Капитализм" мог бы куда более изящно и современно.

Главное здесь, впрочем, не это. Никогда раньше экономические законы, о которых вы читали в учебниках, не жили столь полноценной жизнью. Если бы не режим паузы, люди падали бы замертво через три часа игры — от напряжения. Установите максимальную скорость и наслаждайтесь полетом. Красные ниточки графиков приходят в движение, круговые диаграммы дрожат в ожидании... Игрок чувствует себя рулем гигантской машины, которая приводится в движение непонятными пока силами... Направление движения известно лишь приблизительно, назначение бесконечных рычагов управления — тоже. Ездить на такой машине — удовольствие из редких. Присоединяйтесь!

P.S. Товарищ Чан уже работает над созданием симулятора гостиницы в 3D, который обещает задвинуть The Sims: Vacations на берега Северного Ледовитого океана. Кроме того, товарищ Чан не отрицает появления Capitalism III, в котором хочет смоделировать увлекательный жизненный цикл "доткомов", их блистательный взлет и мучительное падение. Ждем.

Стекло и бетон дорогих апартаментов до известных событий были неплохим способом вложить деньги.

"Гид производителя" — вещь совершенно незаменимая. Именно благодаря нему мы узнаем, что из чего производят и в какой пропорции качество результата зависит от качества составляющих. Вы можете посвятить жизнь изготовлению лучших в мире красителей, а можете заняться пошивом крашеных джинсов, закупая краситель у стороннего поставщика. В этой игре можно стать кем угодно.



Рекламу, разработанную в ваших рекламных подразделениях, готовы размещать телевидение, радио и газеты. Важно только выбрать правильный масштаб. Можно вложить миллионы в раскрутку топленого молока через лучшую газету города Н. И получить нулевые продажи в городе М. Вы что-нибудь слышали о молоке фирмы "Типтроник"? Я нет.

SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER

http://serioussam.godgames.com

Шутер от первого лица

РЕЙТИНГИ

Сложность	серьезная
Графика	5
Сюжет	3,7
Музыка	4,6
Звук	5
Управление	4,9

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,8

Уставшим от Египта любителям КРОВИЩИ и МЯСА предлагается три новых архитектурных стиля (южноамериканский, вавилонский и средневековый), всем остальным – еще больше оружия, монстров и прочих радостей. Так держать, Croteam! Ждем третью часть!

Сэм и его антипод Ментал покорили мою стариковскую душу сразу и навсегда. Подобно танцующему дервишу, мое виртуальное альтер-эго вихрем носилось по Огромным Открытым Пространствам и, смеясь смерти в лицо, устраивало под палящим солнцем корриду с дикими Werebull'ами. Это было прекрасно, но рано или поздно все хорошее заканчивается. Что ж, всего десяток месяцев ожидания — и вот оно, продолжение. Такое же великолепное, как и оригинал.

ОСЭМЕНЕНИЕ

Господин ПЭЖЭ

Почивший то ли в бозе, то ли на лаврах Дюк, не к ночи будь помянут, Нюкем с его badass attitude окончательно убрался с пьедестала. Прошагавший пол-Египта ради спасения человечества Сэм, хоть и не разбрасывает перед стриптизершами пригоршни зелененьких бумажек, высказать что-нибудь забористое может куда веселее, а уж характерная маечка (кстати, почему у меня такой еще нет, господа кротимовцы? досадное маркетинговое упущение, однако!) ничуть не уступает черным очкам — вместо дешевого крашеного "ежика" Сэм щеголяет видимыми всему миру мускулами. Как и положено настоящему мужику.

МАРКЕТОИДЫ НА МАРШЕ

Странные люди из Хорватии продолжают удивлять нас по полной программе. Вторая часть трилогии о Сэме уже в магазинах (западных. В наших, вероятнее всего, в начале февраля), и снова по двадцать долларов за коробку. Почему, зачем, как им удается при этом еще и выгоду получать — знает только издатель, Gathering of Developers (вторая фамилия — Take 2). Как они умудряются придумывать новых монстров такой степени оригинальности — похоже, загадка и для них самих. А уж что они делают с архитектурой — тут сам Ле Корбюзье сляжет в психлечебницу с первого просмотра...

Даже меня, привычного ко всему, видевшего и благополучно прошедшего первую часть, по полной программе развезло от графики. Огромные Открытые, покрывшись травой и деревьями, разбудили во мне нездоровые обезьяньи инстинкты и заставили по-новому взглянуть на бензопилу, подаренную мне учениками на день рождения в разгар DOOM-помешательства и до сих пор радующую меня летом на даче. "Look, ma, I'm a lumberjack" — и действительно, как можно не расчистить полянку для предстоящего сражения, когда дерево так мило распадается на ровные полешки, а от огромных папоротников во все стороны отлетают тяжелые кожистые листья?..

Солнце, пробиваясь сквозь листву, заслоняет своим lens flare подлетающую гарпию, и только привычный уже вопль выпущенного из ее когтей безголового камикадзе-десантника заставляет вовремя обернуться и рефлекторно выстрелить из любимого шотгана. С хрустом проламываясь через подлесок, за камикадзе выстраивается батальон скелетов, которые научились в новой версии както координировать атаки и заходить с флангов, а не просто бегать по прямой. Где-то на заднем плане беснуется злобный красный демон, швыряющий сгустки плазмы. За спиной красуется новенькая снайперская винтовка. Я счастлив, наверное...

ДРУГИМ ПУТЕМ

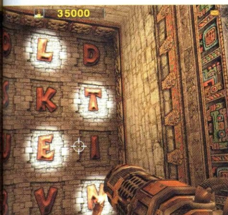
Хорватам закон не писан, факт. И дело даже не в ценах, не в геймплее давностью в пару пятилеток, они просто понимают что-то важное. Даже я, равнодушный к графике, хожу по индейским пирамидам, по вавилонской башне, по средневековым крепостям — и чувствую, что именно этого мне и не хватало. Текстуры выдавливают непрошеную слезу, архитектура выглядит именно той музыкой в камне, каковой и должна быть, производительность не вызывает никаких нареканий. Похоже, все еще быстрее, чем в First Encounter (да и поддержка Direct3D наряду с OpenGL как раз появилась, так что совместимости хватит на всех желающих). Монстры овладели скелетной анимацией окончательно и движутся, как живые злобные твари, какими и являются. Системы частиц придают взрывам неописуемую прелесть. О, эти хорваты!..

Они спокойно выбирают загребскую металлическую группу Undercode в качестве аккомпаниаторов игры — а я почему-то не протестую, хотя и не терплю тяжелой музыки в играх, ибо она заглушает врага и мешает ориентироваться. Они заменяют формат mp3 на Ogg Vorbis — а я, вместо того чтобы обидеться на экзотичность, без сожалений иду выкачивать плагин к Winamp'у — и мне хорошо. Как? Почему? Да какая разница! Неужели вы не поняли — мне хорошо, и я не намерен разбираться в причинах этого!

ДА НЕ УМОЛЧУ!

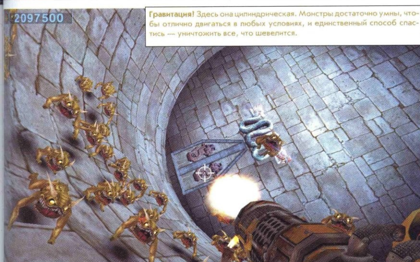
Но довольно лирики, ее вы можете в изобилии найти в теме этого номера, где Сэм со товарищи излагает основы выживания. А я должен еще успеть познакомить вас с новинками, причем постараться не упустить ничего важного.

Итак, все помнят, что Сэм в конце "Первого эпизода" угнал летающую

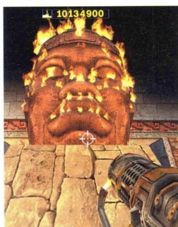


Сколько же секретов в этой игре!.. Я нашел от силы десятую долю — видимо, придется проходить заново и обшаривать каждый угол. Вызов "секретного" Санта-Клауса и уничтожение "секретного" уменьшающегося снеговика — только вершина айсберга.

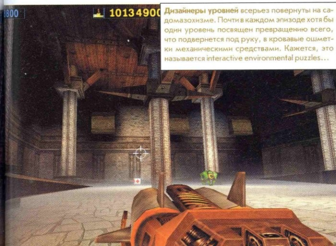
Не правда ли, этот скелет очень гармоничен на фоне изваяний и пирамид индейцев майя? Так бы и поставил его в такой позе на постамент. Жаль, он не согласится.



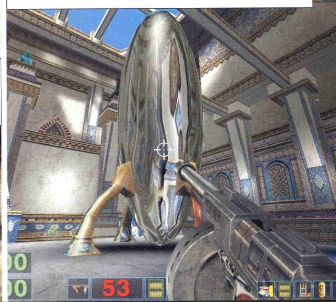
Гравитация! Здесь она цилиндрическая. Монстры достаточно умны, чтобы отлично двигаться в любых условиях, и единственный способ спастись — уничтожить все, что шевелится.



Горит всё. Дерево, камень, плоть... Что подожжешь — то и горит. Наконец-то наступила эпоха реалистичных огнеметов в играх...



Дизайнеры уровней всерьез повернуты на садомазохизме. Почти в каждом эпизоде хотя бы один уровень посвящен превращению всего, что подвернется под руку, в кровавые ошметки механическими средствами. Кажется, это называется interactive environmental puzzles...



И не спрашивайте — я все равно не знаю, что это за штука. Но ведь красиво...

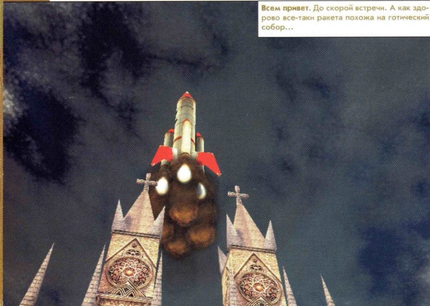
На вершинах минаретов должны стоять муэдзины, уж это я знаю наверняка. Хотя, кажется, в Вавилоне это было устроено как-то иначе?..

тарелку? Отлично, тогда новость, что именно она, родимая, и разбилась в начале "Второго" вряд ли вас сильно удивит. Оглянитесь в падении — вон она, нависает, время от времени горящие булыжники раскидывает — плохо бедняге, видать, после аварийного приземления... Впрочем, это не наша проблема. Нам придется немало потопать ножками и поработать ручками, очищая примерно дюжину уровней от ментальских порождений. Три новых босса (ох, миляги! но подробности — все там же, в теме номера, не забудьте только, что у злобной личинки природа все-таки наполовину биологическая, так что помимо стрельбы она будет рассыпать и злобных зверушек). Три новых вида оружия, причем весьма удачно сбалансированных и для одиночной, и для сетевой игры.

Дефматч, где скорость грозит сорвать волосы с головы и выдавить напором ветра глазные яблоки, где стрельба из шотгана навскидку — любимое развлечение "отцов", а ковровое гранатометание — неплохая защита новичков. Восемь отличных уровней и командные режимы игры, пусть и не от самих кротимовцев, но заботливо выпестованные ими (сколько времени они потратили в форумах, помогая самодеятельным разработчикам, команде A Few Screws Loose, советами — словами не описать). Новые модели для дефматча.

Неописуемое количество загадок, ловушек, сюрпризов и шуток. О, эта мелкая красная жаба, скачущая вокруг Serious Damage, как сильно ты напомнила мне бегающую с хихиканьем таблетку из первой части и как далеко ты от нее ушла! О, Кролливуд, где когда-нибудь отснимут киноверсию похождений Сэма! О, полуночный мега-секрет, который мне активировали, но который я пока так и не смог обнаружить! О! О! О-о-о!

Но это все мелочи и пустяки. Напоследок — главное. Я, разумеется, о гравитации. Тех, кто прошел вторую часть похождений Сэма, берут в космонавты. Не спрашивая никаких медицинских справок. Вестибулярный аппарат лучше ампутировать до начала игры, особенно если вам дороги мышь и клавиатура. О рефлексах, инстинктах и прочей чуши, навязанной эволюцией, забудьте сразу. Гравитация цилиндрическая, сферическая, изогнутая, повернутая, вывернутая наизнанку. Пространство, полное причудливо меняющихся форм, качающихся плоскостей, дующих ветров и фантасмагорических силовых полей. Мир, живущий по законам, свободным от любых ограничений, кроме фантазии. Мир талантливых людей. EXE


Всем привет. До скорой встречи. А как здорово все-таки ракета похожа на готический собор...

Мнения об игре

Jin-Ning Tioh с сайта **BlueSmoke** (**www.bluesmoke.net**) делится секретами выживания: "Высокая трава реально мешает смотреть, так что вы рискуете слишком поздно обнаружить набегающих врагов. К счастью, для тесных контактов есть бензопила. Вы быстро поймете, что рысью бежать на ближайший холм, чтобы оглядеться, - это хорошая тактика".

Ryan "Dr. Foxy" Acheson с сайта **www.3dactionplanet.com** скромничает: "...вы запускаете одиночную игру и немедленно обалдеваете: какое все огромное, даже для ветерана Serious Sam вроде меня!"

DaFly с сайта **Jolt Online Gaming** (**www.news.jolt.co.uk**) жалуется на сыроватый код Интернет-игры: "Если бы игроки бегали со скоростью примерно 75% от нынешней, я думаю, сетевая игра была бы куда интересней".

RidgeBurner с сайта **DemoNews** (**www.demonews.com**), в натуре, остался без выразительных средств: "Вау. Это единственное слово, которое приходит на ум, когда я запускаю новую версию прошлогоднего хита Serious Sam".

Разработчик	
Croteam	www.croteam.com
Издатель	
Gathering of Developers	www.godgames.com
Издатели в России	
"1С"	http://games.1c.ru

Системные требования
Windows 95/98/ME/NT/2000/XP, Pentium II/Celeron-A 300 или AMD K6-3 400 (рек. Pentium III/Athlon 1+ ГГц), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 256+ Мбайт), OpenGL- или Direct3D-видеокарта (рек. GeForce3 с 64 Мбайт ОЗУ), 4x CD-ROM, 150-450 Мбайт на жестком диске.

MASTER RALLYE

www.master-rallye-game.com

РЕЙТИНГИ

Сложность	низкая
Графика	3,5
Сюжет	3
Музыка	2,5
Звук	2,1
Управление	3

ИНТЕРЕСНОСТЬ 3,3

Приставочные аркадные гонки с глубоким философским подтекстом. Отличная графика, самые глубокие водоемы в истории жанра, изобретательные пиктограммы и полное отсутствие штурмана являются несомненными достоинствами сего произведения искусства.

Костюмированная раллийная драма. Продолжительность: не более пары часов. В ролях: Nissan, Chevrolet, Citroen, Mitsubishi, Renault и др. Режиссер и сценарист: Steel Monkeys. Производство: студия Microids. Рекомендуется детям дошкольного и младшего школьного возраста, мечтающим о PlayStation 2 вьюношам и вышедшим на пенсию таксистам бывшей советской республики Казахстан.

ЧЕСТНАЯ КУРТИЗАНКА

Александр ВЕРШИНИН

Рецензию на Master Rallye (написано верно — здесь и далее) можно было бы сделать феноменально лаконичной, упаковав всю разудалую трехполосную в короткое, но поразительно глубокое слово: "едем". К счастью, не позволяют каноны жанра. В отличие от коллег синефильского фронта, нашему брату позволено не только надрезать и вскрывать, но и копаться внутри, время от времени извлекая на свет божий разнообразные поучительные артефакты в целях публичной демонстрации и расширения научно-популярных горизонтов общественности. Приятная повинность.

KEEP ON WALKING

Согласно патентованной мудрости от Джонни Уокера, каждый мужчина рано или поздно становится Дедом Морозом. Вот прославленный Джордж Лукас стал упомянутым ДМ и теперь нагло снимает мелодрамы под маркой Star Wars — и плевал он на фанатов. Джет Ли стал ДМ уже очень давно: он не только непрерывно летает по воздуху, но еще и умудряется активно мутузить самого себя не вызывая при этом ни капли зрительской антипатии.

Французскую Microids и шотландскую Steel Monkeys нельзя назвать суперстарами, но первую (верят в ралли) и вторую (не верят в ралли) стадию созревания они благополучно миновали. Некоторые товарищи, вроде фирмы Actualize, навсегда остаются на первой ступени развития. Они отчаянно парятся по вопросам чекпойнтов, измеряют время секундами, спят в гараже подле Subaru Impreza и знают что штурман — говорящая инкарнация азимута на соседнем сиденье. Их антиподы со второго уровня променяли адреналин на эстетику. Возьмите хотя бы Rally Trophy: правильная машина и завораживающий вид из окна значат там премного больше рекордного результата на спецучастке. Представителям Дедов М. глубоко наплевать. По большому счету на все. Их версия ралли сродни потоку сознания, который, видимо, и является эссенцией процесса вождения автомобиля.

ФЛЕГМА

Назвать Master Rallye "симулятором" — нанести глубокое оскорбление. В игре нет ничего аутентичного, если не брать в расчет модели автомобилей. Причем тот факт, что первые три экземпляра, хоть и хорошо узнаваемы, носят абсурдные вымышленные имена из серии "Шаолиньская ладонь Кинг-Конга", а все остальные машины преспокойненько отзываются на положенные "Terrano II" и "Frontera", воспринимается как нечто само собой разумеющееся. Может, забыли переименовать, а может, не успели получить лицензию, убирать же из релиза поленились. Какая, собственно, разница? Берите любое авто, не ошибетесь. Победить можно на каждом, вне зависимости от распятых на четырех протокольных "барах" характеристик, тюнинга и прочих бесполезных переменных.

Суть в движении. Автомобильные торпеды вам также не понадобятся, поскольку никто не собирается "погружать вас в атмосферу" или "создавать неотличимый от действительного виртуальный кокпит". Приспичило встретиться с реальностью? Выйдите на улицу, поймайте такси и катитесь за город. Здоровее будете. Трассы чемпионатов подчеркивают собственной обезличенностью общее настроение Master Rallye. Средневзвешенные игродизайнеры лезут из кожи вон, лишь бы сделать этап незабываемым: вот вам закатные солнечные лучи сквозь лозу винограда сорта Шабли, увивающего стену имения Амбуаз, известного как один из замков Луары, где король (дальше, пожалуйста, придумайте сами)... Детище "Стальных обезьян" (удивительная культурная коинсиденция) не опозорится пошленьким серпантином над заливом, заполненном яхтами, в игре нет ни единого запоминающегося перекрестка или заслу-

Мнения об игре

Обозреватель сайта **GameSpot** (**www.gamespot.com**) Горд Гобл (Gord Goble) перехитрил сам себя. На первой странице рецензии он радостно заявляет, что: "как и в Motocross Madness, Master Rallye позволяет игроку выбирать путь к финишу самостоятельно. Иначе говоря, все этапы полностью открыты для четырехколесных завоевателей, можете изъездить их вдоль и поперек..."

...но уже на второй странице своего Master Rallye-трактата мистер Гобл признается: "Звуков соприкосновения колес с поверхностью, удара при столкновении, различных механических эффектов и даже голоса штурмана не наблюдается. Зато разработчики внедрили схему визуализации помощи водителю, включающей в себя надписи "wrong way" и "off course". Простите, товарищ Гобл, как же это понимать? Сначала "полная свобода передвижения", а потом внезапно "вылетели с трассы", а?

живающего имени виража. Трасса требует от вас лишь техничного выполнения поворотов, причем делает это более в рекомендательном, нежели приказном ключе. Срезать можно, а можно и не. Упоительно промахнуться мимо флажков контрольного пункта: раз вы оказались на дороге после него, следовательно, checkpoint пройден и компьютер просто засчитает его, не напрягая вас бюрократической дурью вроде штрафных очков или принудительно-показательного возвращения на место преступления.

Сгруппировав этапы по три в упряжке, Microids и Ко обозвали сие "чемпионатами", наделив новорожденных именами подвернувшихся спонсоров. Последних не хватило, так что некоторые заезды получили весьма эксцентричные клички: чего стоит одна "GO!!!!!!". Распространенный среди игровых программистов древний шаманский обычай велит поощрительно выдавать новые машины за примерную езду и стахановские результаты, что и было сделано. За ту же валюту приобретаются ключевые игровые режимы, включая знаменитое "Master Rallye", маршрут, грубо говоря, от Парижа до Москвы.

BACK TO MINE

Едем, едем, едем. Катимся. Процесс игры в Master Rallye в самом деле напоминает длительную автомобильную поездку. Через некоторое время впечатления, эмоции, мысли устают и отправляются на покой, тогда как водитель остается один на один с дорогой. Момент истины, между прочим! Дальше — только однообразные манипуляции с педалями и баранкой, застывший в паре десятков метров перед капотом взгляд и бесконечная лента не-имеющего-значения-пейзажа. Да, и не теребите спецоборудование, всяческие рули и педали, не надо. Хватит клавиатуры.

Разработчик	
Steel Monkeys	www.steelmonkeys.com
Издатель в Европе	
Microids	www.microids.com

Системные требования
Windows 98/ME/2000/XP, Pentium II 266 (рек. Pentium III 450), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт (рек. 32 Мбайт), 8x CD-ROM (рек. 24x), DirectX 8.0a.

Дополнительная информация
Одноименное ралли действительно существует: www.master-rallye.com.

Так и живем. Физика на удивление комплексная и по-человечески симпатичная. Непременные компьютерные соперники поголовьем до трех особей не строят из себя Донов "Драконов" Уилсонов, легко таранятся, подрезаются, поджимаются. И, между прочим, стараются избегать столкновений с вами, демократично используя необъятную ширь желоба, по которому проложена трасса. При случае воткнуть коллегу в каменное ограждение моста и по-добрососедски устроить маленькую пробку — самое милое дело.

Отбросим нетопливые философствования — и Master Rallye может показаться зауряднейшей автоаркадой. Или даже типичным приставочным портом. И то, и другое справедливо. Берите ее, если вам искренне надоело собирать Puzzle о 60000 кусочков или тупить перед телевизором. В противном случае, остерегитесь: рискуете потерять столь важное для благополучия душевное равновесие. EXE

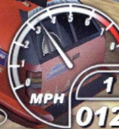
Вот и я удивляюсь: что бы это значило?!

Модели автомобилей скроены по действительно замечательным лекалам. С такими красавцами нет нужды стесняться реальных названий!

Эргономичная система оповещения о повреждениях сообщает: подвеска убита по-черному.

Какая незадача! Сцепились боковыми зеркалами и не могут разойтись, бедняжки.

В Москве подобное поведение называют "наездом". Получи, "Шевроле", желтый приз зрительских симпатий!



EUROPA UNIVERSALIS II ("ЕВРОПА-II")

www.europa-universalis.com

Походовая стратегия

РЕЙТИНГИ

Сложность	высокая
Графика	4
Сюжет	4,5
Музыка	3
Звук	2,5
Управление	4,3

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,5

Без компромиссов, без остановок, сквозь столетия из Табаристана в Москве. Глобальная "картонная стратегия" для тех, кто оставил ножницы и бумагу в далеком детстве. Осторожно: вызывает острое привыкание!

Карта местности с разноцветными кляксами провинций. Фишки солдатиков и дипломатов, пара сотен кусочков картона, испещренных убористым текстом на французском. Кубики ярко-красного цвета с белыми точками. Семеро верных друзей вокруг. Негромкая музыка и подходящий ситуации напиток. Четыре сотни счастливых лет пролетают, словно сон. Europa Universalis... игра теперь и нашего детства.

КАРТОННАЯ БЕЗДНА

Олег ХАЖИНСКИЙ

Суть ее, подобно всем другим настольным стратегическим, состоит в последовательном захвате сложной формы участков карты при активном противодействии конкурирующих игроков. Настольная забава, известная нам исключительно благодаря компьютерным реинкарнациям "Риска", "Империализма" и проч., обещает низкобюджетную графику, серьезные проблемы с балансом сил и несколько дней сомнительного удовольствия.

Год назад шведская команда Paradox Entertainment представила на суд европейской общественности компьютеризированную версию Europa Universalis (EU). Результат, так сказать, превзошел все ожидания. Бескомпромиссный Wargamer.com, знаменитый своей ненавистью ко всему, во что можно играть более трех минут, поставил игре высший бал и назвал ее "светом в окне". Автор рецензии нагло угрожал читателям "никогда не стирать игру со своего винчестера". Редакторы мейнстримных изданий испугались показаться недоумками и на всякий случай тоже поставили игре высокие оценки. Некоторые рецензенты, опасаясь за место, поместили EU на одну доску с Civilization и не были поражены громом небесным.

Читатели, не иначе как зомбированные скрытой в названии мантрой, приобрели по десять коробок игры каждый и начали ежедневно размещать на форуме официального сайта EU сообщения малопонятного содержания. На момент написания данного материала сообщений скопилось... 28 тысяч (28000). Некоторые из них прилагаю для ознакомления.

ПРИЧИННО-СЛЕДСТВЕННОЕ

Вы можете спросить, почему ваш любимый журнал ни слова не написал об игре, которая наделала столько шума? Докладываю: написал, да еще как. Был выпущен специальный, десятый с половиной, номер Game.EXE, целиком и полностью посвященный Europa Universalis. К сожалению, железнодорожный состав, следующий из Финляндии в Москву с тиражом десятого с половиной номера, бесследно исчез. По слухам, все номера журнала разошлись по частным коллекциям поклонников истинных стратегий в реальном времени.

По другим данным, пришедшая в редакцию коробка с Europa Universalis была по ошибке расценена как зараженная сибирской язвой мультимедийная энциклопедия с элементами Versailles и отправлена по прямому назначению туда, где Кирилл Мефодия не гонял. Когда разобрались, что к чему, было уже поздно. Ударили заморозки, потом StarCraft, а там уж поползли слухи о выходе второй части.

Или даже было так: главред в своей бесконечной мудрости сразу отличил Europa Universalis от Versailles и выдал мне партийное задание высокой важности: разобраться и доложить. Первым же рейсом я вылетел в Кременчуг и обошел по кругу Черное море, открыв один за другим Трапезунд, Грузию и Сочи. Дышал пылью армянских пустынь, добывая первое золото. Искал удовольствий в обществе тульских красавиц. Раскинулся от запада до востока и с севера на юг. Брал Измаил. Тонул неоднократно, не заметив масштаба лет. Возводил академию искусств в Донецке. Насмерть дрался с шиитами. Дарил испанскому хану дорогие подарки. Каждый вечер покидал присутственное место с единственной целью — приобрести больше очков победы. "Титаником" собственных разрушенных планов шел на дно — и не мог его достичь. Бездонная игра...

Когда путешествие подошло к концу, за окном стояла ночь следующей

Разработчики об игре

Пространство и время

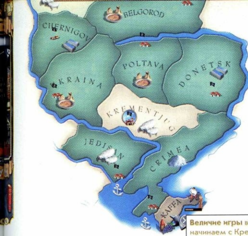
Europa Universalis II представляет более 180 стран. За каждую из них можно поиграть. Каждую можно аннексировать. Переработанная карта мира содержит 120 новых провинций, а также десятки неевропейских государств вроде Китая, Великого Зимбабве и Черокиленда. Бриллиантом в оправе EU2 сияет Большая Кампания, берущая начало в 1419 году и заканчивающаяся в 1820-м.

Почему именно 1419-й и почему конкретно 1820-й

1419 год, по нашему мнению, является точкой относительного равновесия между силами Англии и Франции во время столетней войны. 1820 год знаменует собой завершение эры Наполеона и начало совершенно другого периода человеческой истории.

Религия и культура

Войны на религиозной почве вспыхнут на просторах EU2 с новой силой после введения таких религий, как индуизм, конфуцианство и буддизм. Появление "культурных групп", делящихся по лингвистическому признаку, продемонстрирует всю сложность управления субъектом другой культуры во время различных исторических эпох.



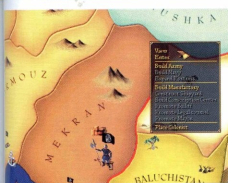
Величие игры в картинках: начинаем с Кременчуга...

...и заканчиваем черт знает где... И еще, по слухам, где-то слева должна быть Америка. Она не влезает в кадр.

За этой безмолвной, лишенной движения картинкой скрываются годы яростной борьбы, лишений, блистательных побед и... полной беспомощности. Столетия держащаяся на вторых ролях Каталония уверенно обходит родную Украину.

Боевая система EU2 не отличается большой сложностью. Три типа фишек-юнитов неторопливо ползут по карте и самостоятельно выясняют отношения, оказавшись на одной территории.

Юго-восточный край представляет собой место дикое и опасное. Где-то в джунглях Балучистана утерял я всю свою армию. Шли годы...



Система всплывающих контекстно-ориентированных меню спасает игрока от необходимости судорожно искать среди Органов Управления нужный Символ и ожидать появления Подсказки.

Мнения об игре

"Я играю свою первую партию за Новгород, Псков, Тверь, Москву, Рязань и солидный кусок Литвы. Я еще не образовал Россию по причине существования Византии (неужели греки балансируют игру?). Моя проблема – католический Суздаль, который отказывается присоединяться к моему государству. Черт!" – жалуется некто Greedo на форуме EU2 (www.europa-universalis.com/forums).

"Хорошие новости: в Europa Universalis 2 появились новые возможности, задачи и страны. Игра стала сложнее и глубже. Плохие новости: мы все-таки не уверены, что объем нововведений оправдывает цифру "2" после названия. <...> В EU2 заметны следы болезни роста, но если вы любите исторические стратегии, эта игра неизбежно вам понравится", – пишут умные люди с сайта PC IGN (pc.ign.com), ставя игре заветные "9/10".

"Несмотря на то что EU2 в достаточной степени близка к оригиналу, изменения в геймплее заинтересуют даже самых закаленных поклонников жанра. <...> Переработанная версия интерактивного учебника и солидная документация помогут новичкам преодолеть трудности первого знакомства с игрой. <...> Большинство исторических событий оригинальной игры основывалось на внезапных религиозных преобразованиях, которые сотрясали Европу 16 века, становясь причиной дворцовых переворотов и даже войн. В EU2 список исторических событий был значительно расширен, что сделало игру разнообразнее и сложнее", – сообщают миру стратегические зубры GameSpot (www.gamespot.com), расщедриваясь на "8,5/10".

зимы. Текст не устарел ни капли — вышедшая недавно вторая часть Europa Universalis содержит отличия столь субтильные, что неопытные игроки их не заметят вовсе. Опытные же сейчас находятся где-то на тирольско-ломбардийской границе, им уже хорошо. Не станем мешать.

НАЧНЕМ

Знакомство с Europa Universalis чем-то сродни контрастному душу имени Шарко. Начинается все очень мрачно. С ослепительной надписи на черном фоне, напоминающей более эпитафию, чем приветствие: "Нашим поклонникам посвящается. Команда EU2".

Попытка с ходу влиться в ряды поклонников терпит сокрушительный провал. Вместо одинокого подмигивающего поселенца на экране добрая половина старушки Е., слева неприступно возвышаются Органы Управления, время неумолимо бежит вперед, поминутно всплывают непонятные сообщения с предложением немедленно отправиться к. Характерно, что на месте происшествия нас ожидает все то же самое — разноцветье провинций, Органы слева и десятками всплывающие окна. Что делать и хотя бы где мы — положительно непонятно.

Десять или около того обучающих миссий, последовательно освещающих все грани многогранной игры (Интерфейс-Юниты-Сражения-Дипломатия-Религия-Колонизация-Экономика-Развитие-Статистика), оставляют несчастного неофита с красными от перенапряжения глазами (спасибо за "удобный" шрифт) и смутным осознанием грядущего величия. Выбрав сценарий Fantasia, вы попадете в безлюдный поначалу мир, а повторное прохождение особенно запутанных "обучающих миссий" вдруг откроет... необычайную простоту, если не примитивность якобы "бескомпромиссной" стратегии.

Это отчасти правда. Игра, сделанная по мотивам настольной ("Цивилизация", Settlers), не может иметь сложных правил. Игрок управляет некоей бессмертной силой, которая руководит смертными правителями. Надо продержаться четыре сотни лет, вплоть до 1820 года. Бескрайняя и не подверженная изменению карта мира поделена на сотни провинций, любая из которых может стать вашим торговым центром, колонией или городом.

Каждая провинция славится только одним видом товара, но товаров этих чрезвычайно много — от пшеницы до золота. Провинции бывают самые разные. Бедные и богатые, перспективные и не очень, населенные агрессивными жителями и совершенно пустынные, курортного типа и смертельно опасные для путешественника, где армия в пять тысяч голов через месяц теряет половину личного состава из-за голода и болезней. Все они могут стать сначала нашими колониями, а затем и городами. При известной настойчивости игрок может воссоздать СССР, открыть и закрыть Америку, но южнее Туниса карта внезапно обрывается. Что там? Никто не знает.

ОШИБКИ ВНЕШНЕЙ И ВНУТРЕННЕЙ

Доход государства составляют налоги, производство товаров, торговля. Государство в самом соку может объединять сотни провинций, поэтому на все процессы, происходящие в "регионах", игрок может влиять только в опосредованном порядке. То бишь не на прямую. И это правильно.

Спустя десяток местных лет в голове игрока формируется четкое понимание, как надо играть. Небольшие отряды конквистадоров в буквальном смысле расширяют представление о мире. Боевая система EU2 едва ли не проще пареной репы: пехотинцы, кавалерия, артиллерия, да несколько типов кораблей, которые постоянно тонут из-за невнимательности играющего. Когда счет идет на столетия, годы пролетают незаметно...

За армией следуют колонизаторы — отличные ребята, страдающие высокой смертностью. Шесть отрядов образуют множество, достаточное для превращения колонии в город. Казна государства прирастает звонкой монетой. И так до бесконечности. Время тянется со скоростью четыре месяца в минуту. Правильное с точки зрения баланса, но столь мучительное ограничение на количество колонизаторов ограничивает процесс расширения государства. Проблемы с местными жителями постепенно начинают улаживаться сами собой. Кривая роста забирается все круче, и вот мы уже на первом месте. Из шести других обитателей вселенной мы обнаружили лишь троих, без труда подписав с ними торговые соглашения.

Через сто лет мы охотимся на слонов в Триполитании, попивая чай с морошкой, вывезенной из Владимира. Через двести лет становится очевидно, что политика, направленная исключительно на расширение, обречена на провал. Соседняя Каталония, хоть и имеет территорию в четыре раза меньше, обгоняет нас в военном деле на сто лет, зарабатывает больше денег и, судя по динамике роста, лет через пятьдесят-сто окажется в лидерах. Становится ясно, что надо что-то делать. Что — непонятно.

Примерно на этом этапе игрок обнаруживает, что Europa Universalis — это не игра про колонизацию провинций. Под фальшивым дном обнаруживается другое дно, столь же фальшивое. Кочан игры с хрустом обнажает один покров за другим. Политическая карта мира оказывается недостоверной. Планету населяют народы, которым, вообще говоря, плевать на ваши границы. Души местных жителей принадлежат разным Богам, и если одна половина вашего государства верит в Христа, а другая в Будду, знайте — рано или поздно быть беде. Менять общественно-политический строй запрещено, но государственную религию — без проблем, есть выбор!

Появившиеся в EU2 миссионеры бродят по карте, выполняя политические заказы. Дипломатических ресурсов может не хватить, чтобы подписать важное соглашение с агрессивным соседом. Баланс! Система взаимоотношений с другими государствами, продемонстрированная в игре, заставляет краснеть от стыда ближайших конкурентов. Наука, наоборот, дана крупными мазками: сухопутные войска и флот, торговля, инфраструктура. Достижение результатов занимает десятки, а то и сотни лет. Торопиться некуда. Последствия решений, которые вы принимаете сейчас, обнаружатся лишь через столетие. Сразу здесь не рождаются даже кошки.

Внимательный игрок обнаружит во главе своих армий полководцев по фамилии Ипатьев и Долгорукий. Наука и религия, стабильность и производительность, дипломатические отношения и уровень торговли — все в игре связано, подобно сообщающимся сосудам. Последний шик, появившийся в новой версии EU, — возможность гнуть линию государства. В первой части "стиль игры" каждой из сторон был накрепко забит в коде. У нас были экспансионисты и изоляционисты, плутократы и аристократы, поборники свободной торговли и последователи меркантилизма, сторонники количества и качества, любители верховой езды и мореплавания. Теперь каждый школьник может попытаться отыскать среди Органов Управления пункт Domestic Policy — и... обезьяна в рубке звездолета! К счастью, рядом с каждым рычагом норовит выползти вспомогательное окно на половину экрана. Читай, школяр, разбирайся!

Разработчик/издатель в Европе	
Paradox Entertainment	www.paradoxplaza.com
Издатель в Америке	
Strategy First	www.strategyfirst.com
Издатели в России	
snowball.ru	www.snowball.ru/eu2
"1С"	http://games.1c.ru

Системные требования

Windows 95/98/ME/2000/XP, Pentium 266 (рек. Pentium III 450), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), DirecX-совместимая видеокарта (от 2 Мбайт видео-ОЗУ), 8x CD-ROM, DirectX 7.0+.

Дополнительная информация

Желающие размять товарища в многопользовательской игре должны запастись на выбор терпением или кабельным, как минимум, модемом. Не StarCraft и не сетевые шашки, однозначно. Пожаловаться на нелегкую судьбу можно здесь: www.europa-universalis.com/forums.
Русская версия игры, вероятнее всего, выйдет в середине февраля.

Богатые армяне платят налогов больше, чем жители всей среднерусской губернии, вместе взятые. А все потому, что здесь нашли золото.

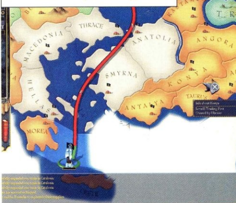
МЫ ЖЕ ПЕРЕЙДЕМ К ИТОГАМ

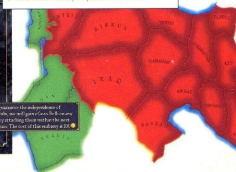
Когда-то "Цивилизация" тоже была такой. Но прошло десять лет, и тетя сильно обросла ракушками. Многоуровневые карты, высокобюджетные видеозаставки, хитроумные правила, призванные продемонстрировать "свежую струю" в дизайне.

Europa Universalis несет в себе скромное очарование аскетизма. Ни грамма лишнего жира. Только самое необходимое. Смертельно эффективный интерфейс управления, минимум графики, два звука, музыка выключена.

Многое сказано малым. В синей глубине плавают картонные рыбы чудовищных размеров. И если новая "Цивилизация" — представительский лимузин в мире Больших стратегий, то Europa Universalis — жесткий спорткар, требующий особенного обращения. Многочисленные поклонники, которых так неосмотрительно благодарят разработчики, скоро разрушат игру своими пожеланиями и предложениями. Благими намерениями выложена дорога к Europa Universalis 3, и скоро мы получим очередную серию подозрительно похожих друг на друга игр. Болезнь роста для беженцев из настольного мира оказывается смертельной, поэтому наслаждайтесь моментом. Очередное путешествие из Табаристана в Москву обещает быть увлекательным.

Путешествия морем могут оказаться смертельно опасными, если забыть о времени. Вдали от портов корабли перестают держаться на воде и тонут один за другим.





Отношения с мамелюками зашли в тупик только на первый взгляд. Дипломатическая система позволяет сделать многое, например — дарить ценные подарки властителям. Очень способствует развитию всего.

RAYMAN M

www.ubisoft.co.uk/raymanm/index.php3

Аркада

РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	4
Сюжет	3
Музыка	3,9
Звук	4,2
Управление	4,4

ИНТЕРЕСНОСТЬ 3,9

Не слишком оригинальная и уже не столь красивая, как раньше, но все-таки привлекательная и немного затягивающая игра для двоих.

Понятие "символ компании", столь близкое и родное для гигантов игровой индустрии вроде Nintendo и Sega, начало, похоже, потихоньку просачиваться в головы лучших умов Ubi Soft, которая нынче тоже вполне себе гигант — взгляните хотя бы на список февральско-мартовских релизов!

НОВАЯ АРЕНА

Михаил СУДАКОВ

Зависть (и не важно — черная или белая) к бешеной популярности Mario и Sonic всегда ела Ubi Soft поедом. Начав с обычных аркад, эти персонажи переросли себя и поселились в играх немного более замысловатых: Mario Party, Mario RPG, Mario Kart, Sonic R, Sonic Shuffle — по сути среди них нет ни одного классического платформера, и даже Sonic Adventures (Dreamcast), именно так всеми и воспринимаемая, может заслуженно похвастаться отдаленным подобием квестового режима.

Rayman M, как и Mario Party со товарищи, служит лишь одной цели — развлечь как можно больше народу в максимально короткий срок. Обычно это выглядит так: за телевизор (в нашем случае — за монитор) садятся от двух до четырех "детей почтенного возраста", каждый хватает по геймпаду (мы же, сирые, преимущественно рвем друг у друга клавиатуру) и начинает развлекаться, осыпая себя и противников меткими комментариями с мест, причем по-настоящему крупные посиделки, увы и ах, могут позволить себе лишь обладатели консолей.

ПК-версия Rayman M не признает количества игроков, большего, чем два человека, — это очевидный факт. А вот чего ради допущена такая несправедливость и чьи конгениальные мозги пришли к выводу, что изначально рассчитанная на большую массовку игра легко обойдется обрыдшим "двухполосным" split screen взамен шикарного приставочного "четырехконного", — разведкой не установлено. Вероятно, умник скрывается где-то в подвалах офиса Ubi Soft. И поделом.

ОДИН ИЗ МНОГИХ

Двоим игрокам, само собой, тоже найдется, чем себя занять. Фактически Rayman M предлагает на выбор всего два "многопользовательских" режима: Race и Battle, каждый из которых, как я и предполагал задолго до знакомства с этой игрой, имеет еще три-четыре разновидности. Нельзя сказать, что эти забавы отличаются особой оригинальностью: похоже, в Ubi Soft решили самым банальным образом перенять опыт исконно компьютерных FPS и типично приставочных аркадных гонок, взяв понемногу и оттуда, и отсюда, а затем стилизовав полученное под красочную и добрую вселенную Rayman. Вышло, признаться, не слишком здорово.

Вот Lum Fight, где герои на досветовых скоростях бегают по небольшому участку открытого пространства, подбирают жетончики оружия и вышибают из противников здоровье. Кто вышибет больше всех — тот и молодец, остальные — неудачники. Классический deathmatch с "люмами" вместо фрагов и заторможенным игровым процессом. Насколько жизнеспособна такая переделка? Лишь самую малость. Все почему-то идут играть в Quake 3 и ждать свежеобъявленную Unreal Tournament 2. Менталитет такой.

Capture the Fly немного более интересен, хотя и не похож на классический CTF. Здесь схватившее огненную муху существо (а как еще обозвать ушастого Рэймана, синего толстяка Глобокса и прочую разношерстую братию?) носится по уровню (снова — крошечному) как угорелое, тогда как противники пытаются достать смельчака метким выстрелом, заставляющим муху в одно мгновение поменять владельца. Поскольку близкий контакт совершенно не нужен и даже вреден, игра очень скоро превращается в странное подобие снайперской войны: чем подставлять себя под пулю, лучше засесть в каком-нибудь относительно укромном уголке, пальнуть по счастливому обладателю фосфоресцирующего насекомого и снова затаиться. Все равно найдут и отберут несправедливо нажитое, но какое-то время очки будут начисляться только тебе.

Lum Spring — вот настоящая отрада для глаз и пальцев уставшего от дефматчей игрока. Схвати "люм" быстрее, чем это сможет сделать противник, а если оный будет не в меру шустер — заморозь наглеца умело пущенным шариком! До одури просто, но чрезвычайно увлекательно. Ах, если бы все "боевые режимы" обладали такими достоинствами...

Мнения об игре

"От игры в Rayman M остаются смешанные чувства... Тот, кто играет в одиночку, в конце концов обнаружит, что очень быстро открыл все уровни и новых персонажей, и обязательно спросит себя, на что он потратил свои деньги? Те же, у кого есть друзья, которые не прочь немного поиграть, увлекутся Rayman M почти наверняка. Возможно, на несколько недель", - явно преувеличивает Франк Штейн (Frank Stein) с немецкоязычного сайта **PlayStation 2 Magazin** (**www.playstation2magazin.de; рейтинг игры: 80%**).

"Все персонажи в игре обладают одинаковыми приемами и возможностями. То есть, к примеру, Глобокс умеет прыгать, стрелять, стрейфиться, карабкаться и летать точь-в-точь как Рэйман. Единственное различие между ними - в анимации", - тонко подмечает Стэфф (Staff), товарищ с **GameSpot PC** (**www.gamespot.com**).

Вот он, драгоценный "люм". Светится, будто кто-то что-то сваривает. Рэйману, то есть мне, он нужен позарез, чтобы догнать мрачноватого Бандита-800.

В Rayman M существуют четыре так называемых "лиги": Beginner, Advanced, Expert и Extreme. Впрочем, есть еще Bonus, но тамошние развлечения предназначены скорее для разминки, нежели для серьезной игры. В этой пародии на VR Missions из MGS, к примеру, нужно всего лишь добежать до финиша.

Как только игроков становится больше двух, начинается настоящая чехарда — только поглядите на все эти вспышки! Жаль, с компьютером играть не слишком интересно, да и режим Lum Fight особой увлекательностью похвастаться не может.

Очень оригинальным способом решена проблема анимации полета неразлучных Тинси. Один из них хватает другого за ногу и начинает со страшной силой раскручивать над головой. Типа вертолет.

Примерно так и выглядит местный split screen. Удобно и почти не тормозит.

На пьедестале каждый веселится, как может. Не подумайте ничего плохого — этот, с короной, всего лишь дружески хлопает напарника по рукам.

БЫСТРЕЕ, БЫСТРЕЕ

С "гоночной" частью Rayman M все обстоит гораздо проще. Здесь лишь один режим действительно пахнет какой-то оригинальностью (речь о Kill Time, где из гонки выбывает тот, кто отстал от противника на заранее оговоренное количество секунд), а остальные, включая вещицу под странным названием Popolopoi (беготня наперегонки с таймером и отстрел ни в чем не повинных бабочек, дарующих драгоценные секунды), с такой кристальной честностью скопированы с вышеупомянутых эталонов (различия, конечно, есть, но непринципиальные), что сил отчитывать игру за плагиат уже не остается. Разве что немного раздражают понатыканные тут и там "ускорители" — в любой другой гонке с препятствиями они смотрелись бы замечательно, но вселенная Rayman таких штучек не признает, оттого и кажутся эти синие стрелочки неимоверно пошлыми.

Зато парящие в небесах кольца, за которые можно ухватиться, удачно по ним выстрелив, решетки, по которым надо карабкаться, скоростные водяные участки и переключатели, вызывающие небольшие перестройки на трассе, явно находятся на своих законных местах. Структура гоночных уровней по большому счету и вытягивает этот режим на весьма нестыдный уровень — как и всю игру, если уж резать правду-матку до конца. Мало где найдешь целую обойму столь красочных и комплексных трасс. Коллекционная редкость!

ЛЮМИНЕСЦЕНЦИЯ

О внешнем облике Rayman M долго вещать не получится — слишком уж похожа эта игра на памятную и орденоносную Rayman 2 ("Наш выбор" и место на пьедестале Лучших аркад 1999 года). Все те же цвета и текстуры, все те же модели персонажей — сейчас, по прошествии двух с копейками лет, они смотрятся несколько архаично. Некоторой переработке подверглись, кажется, лишь спецэффекты, которые иной раз умудряются приводить в неописуемый восторг.

Одна из самых красивых и архитектурно сложных трасс. Именно такие уровни и составляют золотой фонд Rayman M. Кстати, оба персонажа — бонусные.

Впрочем, права назваться красивой игрой Rayman не растерял и сейчас — очень уж силен потенциал бывалого движка, а то, что новый engine ради Rayman M никто изобретать не сподобится, было ясно как божий день.

Вопрос лишь в том, почему у Ubi Soft не хватило фантазии ни на что другое, кроме перепева старых как мир задумок, реализованных во множестве игр задолго до рождения Rayman M? Nintendo выпускает уже четвертую (если я еще не сбился со счета) часть Mario Party и срывает неизменно громкие аплодисменты, а одаренные французы, образно выражаясь, питаются объедками с барского стола. Нельзя так.

Да и шуточки с урезанием количества игроков в PC-версии до двух Ubi Soft еще зачтутся. Надо ли делать ремарку о практически нулевой играбельности Single Mode по причине непроходимой тупости AI, наглядднее всего проявляющейся в Battle-режиме? Прут по прямой, лезут под огонь... В общем — откровенно нарываются. Так что если уж играть, то исключительно вдвоем. Удачи.

P.S. А вот и хорошая новость: по самым достоверным сведениям, в данный момент Ubi Soft занята разработкой Rayman 3. На совершенно новом движке и, кажется, совсем без мультиплейера.

Каждый из противников уже цапнул себе по "люму". Обратите внимание на карту — похоже, и следующий "люм" достанется не мне.

Разработчик/издатель
Ubi Soft — www.ubisoft.com

Системные требования
Windows 98SE/ME/XP/2000, Pentium II 450 (рек. Pentium III 700), 64 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. GeForce2), 4x CD-ROM (рек. 16x), 550 Мбайт на жестком диске.

MOTORACER 3

www.motoracer3.com

Аркадный симулятор Кутузовского проспекта

РЕЙТИНГИ

Сложность	низкая
Графика	4,4
Сюжет	3,9
Музыка	2
Звук	3,1
Управление	3,5

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4

Motoracer 3 возрождает добрую славу серии. Конечно, гонять кругами на пятисоткубовых мотоциклах уже не так забавно, как прежде, – но ведь есть совершенно новые развлечения! Чего стоит хотя бы триал, не говоря уже о мотоциклетной вариации на тему непревзойденного хита Driver.

Здравствуйте, дорогие радионюхатели! В эфире научно-популярная программа "Оскаромившись". Темой сегодняшнего стэнд-ап-шоу станут мотоциклисты: ведь Фекла Григорьевна из Вологодской области хотела побольше узнать об этой урбанистической чуме, а байкер Василий из Нижневартовска умолял рассказать об обычаях и нравах своих гедонирующих западных сородичей. Наша программа также посвящается безымянной пенсионерке из Иркутска, ловко вставившей клюку в заднее колесо пролетавшего мимо мотовакха.

КРУТЯТСЯ ДИСКИ

Александр ВЕРШИНИН

Классифицировать двухколесных психопатов единственно правильным образом нам поможет третье, дополненное издание мотоэнциклопедического каталога от Delphine Software, носящего традиционное название Motoracer. Вы узнаете множество интересных и совершенно бесполезных вещей: что черные следы на асфальте Воробьевых и коренные зубы в камнях Крылатского принадлежат совершенно разным видам мотобезумцев, как отличить воздушного акробата от спидвейного дегенерата и есть ли жизнь в мотоциклетном костюме.

ПО ВЕРСИИ MOTORACER

Для закваски используем предоставленные вышеуказанным мототалмудом общие факты.

Мотоциклисты любят: искусственные трудности и нелепые препятствия, гонять по разделительной, высоко подпрыгивать, пугать старушек лихим оборотом ручки газа, длинные шипы на покрышках, крепко зажатый бедрами горячий ревущий двигатель, ездить на минимальном количестве колес (одно), пахнуть смазочными материалами, кожаные сиденья, целовать девушек перед стартом и после финиша, грязь обыкновенную.

Мотоциклисты категорически не любят: оказываться намотанными на колесо автомобиля, падать под мотоцикл, повороты под острым углом, падать на мотоцикл, когда на повороте мотоциклист ложится, а сидящая сзади девушка нет, резко останавливаться вследствие коллизии с предметом более твердым, нежели мотоциклетное колесо. Отдельной статьей мотоциклисты не любят дизельное топливо и избыточно шершавую при ближайшем рассмотрении поверхность асфальта.

Согласно мотосводкам Delphine, племя двухколесных можно успешно поделить на пять категорий. Speed: несбывшиеся пилоты "Формулы-1", сублимирующие на скоростных кольцевых трассах. Freestyle: участвуют джигиты с аллергией на лошадей, вынужденные делать стойку на передней вилке в угоду попкорношамкающей публике. Supercross/Motocross: соревнования для колхозных моточемпионов, скоростное преодоление скрупулезно смоделированного деревенского бездорожья на пути от дома к сельпо. Trial: для слишком ленивых альпинистов, предпочитающих покорять вершины верхом. Наконец, Traffic: неофициальный кубок Кутузовского проспекта (г. Москва), в целях конспирации проводящийся на улицах Парижа.

При всех своих экстремальных недостатках мотоциклисты не чужды эстетике. Все виды колесоборств проводятся в красиво текстурированных зонах, будь то дышащие живописью улицы французской столицы или громадные стадионы, резервации для пепсипоглощающих. Съемка уличной гонки внешними камерами вообще тянет на манифик и всерьез угрожает кассовым сборам люкобессоновского "Такси" — благо, что запечатлено там же и в том же нехитром ключе. Motoracer 3 окончательно доказывает многочисленным Фомам небезынтересный факт: мотоциклисты тоже люди. Они умеют нервно почесываться, привстают в стременах, выставляют ногу при остановке экипажа, поскольку боятся упасть. Кроме того, мнимые спортсмены разудало кадрят чирлидеров противоположного пола и реалистично потрясают тяжеленными кубками. Мы поверили бы им совсем, если бы двухколесные перестали выживать в ходе столкновений с автотранспортом на скоростях свыше 200 километров в час. Впрочем, это уже совсем другая военная песня.

КОМБАСТИБЛЪ ЭДИСОНЪ

Популяризаторские усилия Delphine не канули в лету. Вошедший было в смертельное пике мотоспорт, кажется, передумал падать. Винить ли в том удачную маркетинговую политику, красивые пиарские ходы или ренессанс двухколесного романтизма — сказать сложно. Но даже самые фриковые развлечения мотоциклистов в Motoracer 3 смотрятся очень даже привлекательно. Еще несколько месяцев назад на предложение взобраться на детские ка-

Мнение об игре

"Симпатизируя двум предыдущим релизам игры, я купил Motoracer 3 практически не задумываясь. Прошло всего 15 часов после покупки – и я чувствую себя исключительным мотофриком. Это высший класс!" – признается мотоциклист и игрок, посетитель сайта **PC Game Review (www.pcgamereview.com)** по имени Dazb, – и падает от нахлынувших светлых чувств без сознания.

Мнение об игре

"Говорят, мотоциклы – чудесные создания рук человеческих. Да, они непотребно дороги, непрактичны, ненадежны, сложны в обслуживании и уходе, требуют внимания и заботы, неудобны и, наконец, чрезвычайно опасны. Но десятиминутная езда окупает все затраты и нервотрепки! <...>
Motoracer 3 сложно порекомендовать: даже несмотря на наличие целых четырех совершенно различных типов игры, зашитых в продукт. Дело в том, что ни один из них не доведен до ума по-настоящему", – признается обозреватель сайта **Gamesdomain (www.gamesdomain.com)** Джеймс Кэй (James Kay).

чели и сигануть оттуда на детскую же горку было принято реагировать снайперским плевком в душу искусителя с последующей принудительной девальвацией несчастного до уровня моря. Ныне эстеты тридцать четвертого уровня (и выше) упражняются в акробатических этюдах в суровых условиях московских строек и даже выезжают на гастроли: скажем, попрыгать на своем любимом Wilkinson 125cc по камушкам Стоунхенджа.

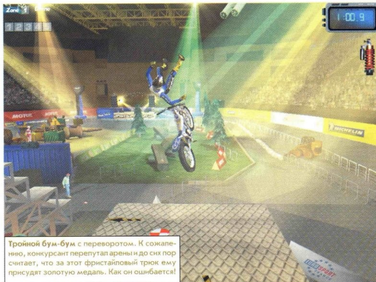
Разумеется, не обошлось без казусов. Например, многие считают соревнования по мотокроссу и триалу фальсификацией в силу тревожного физиономического несовпадения: просмотр прохождения трассы призером обнаруживает по-юношески безусое лицо протагониста, тогда как помахивание кубком осуществляет тип с ощутимым количеством растительности в районе ротового отверстия. Семейный подряд? Дедовщина? Сложно сказать. Смешно, но не важно. Тем более что флагманы Кутузовского проспекта, гордость Смотровой и вообще цвет мотонации подверглись гораздо более серьезному испытанию в Париже.

С нашими праймтаймерами случилось невероятное: французские автомобилисты продемонстрировали хамство, невиданное даже в варварской Московии! "Кто из нас обязан хулиганить и безобразничать? — страшным голосом возопили не пугавшиеся идущих по разделительной "Гелендевагенов" мотоволки. — Кто здесь растлители малолеток, кто дурной запах изо рта, кто наркоманы-нацисты-шпана, далее по тексту?" Автолюбители от лягушатников ответили безмолвным ускорением и без того стремительных маневров между рядами. Ответили молчаливо, даже сурово: без сердитых гудков и бестолковой ругани. Ответили делом — так славно, что ветеранам уличных гонок отчаянно захотелось вновь проинсталлировать легендарный Driver и пройти его как минимум пару раз от корки до корки. Может ли существовать более высокая похвала для скромного мотосимулятора, некогда гремевшего, но притухшего под неумолимым гнетом лет? Донельзя прост, красив, увлекателен, хоть и протянет в активном режиме использования не более трех-четырех часов. И все-таки — хорроршоу.

Разработчик	
Delphine Software	www.delphinesoft.com
Издатель	
Electronic Arts	www.ea.com

Системные требования
Windows 95/98/ME/2000/XP, Pentium III 500 (рек. Pentium III 800), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), 3D-видеокарта с 16 Мбайт (рек. 32 Мбайт), 8x CD-ROM (рек. 24x), DirectX 8.0+.

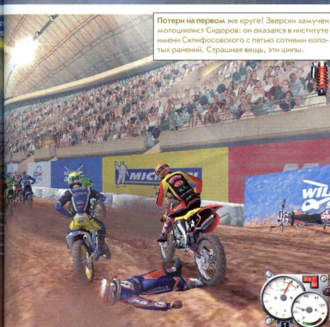
Дополнительная информация
Игровые меню грузятся чуть ли не дольше, чем сама игра в целом. Крепитесь. Ждите.



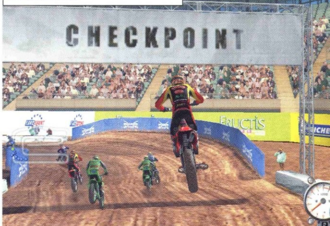
Тройной бум-бум с переворотом. К сожалению, конкурсант перепутал арены и до сих пор считает, что за этот фристайловый трюк ему присудят золотую медаль. Как он ошибается!

Родная песочница... Хорошо, что детям до пяти лет не разрешают ездить на мотоциклах — а то таких бы дров наломали!

Скорость — 160 миль в час. Если чуть-чуть подтолкнуть соперника вон к тому микроавтобусу...



Потери на первом же круге! Зверски замучен мотоциклист Сидоров: он оказался в институте имени Склифосовского с пятью сотнями колотых ранений. Страшная вещь, эти шипы.



...зато я прыгаю и летаю, как заводной шаолиньский монах!

Особенно забавно выглядит та домохозяйка в фартуке, третья справа. При ближайшем увеличении у нее в руках можно рассмотреть орудия кухонного труда: скалку и фритюрницу.

HITCHCOCK: THE FINAL CUT

http://hitchcock.arxeltribe.com

Квест

РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	3
Сюжет	2,5
Музыка	1
Звук	3
Управление	0,8

ИНТЕРЕСНОСТЬ 2

Худший квест Arxel Tribe: некрасивый, неумный, немузыкальный. Просто очень длинная коллекция киноштампов, собрание украденных с разных студий сувениров, неумело прикидывающихся кинотриллером по содержанию и квестом ужасов по форме. Непонятно? Ну, это фильм Хичкока, снятый в отсутствие режиссера.

Hitchcock: The Final Cut, самая слабая игра, что когда-либо сходила с творческого конвейера Arxel Tribe, имела все шансы на то, чтобы стать Max Payne среди квестов. Первый опыт нашей любимой конторы в жанре классического квеста ужасов до предела насыщен тончайшими аллюзиями, богат параллелями из мира кино и даже набит фрагментами шести триллеров пузатого мастера, который обожал появляться в собственных фильмах, снимать широко раскрытые глаза и женские прически. Да только под этой иронической кинооболочкой полностью отсутствует содержание.

НАБЕРИТЕ "К" ДЛЯ КВЕСТА

Маша АРИМАНОВА

The Final Cut использует тот же движок, что и Casanova: The Duel of the Black Rose, не блещет высокими разрешениями, четкостью картинки и привлекательностью трехмерных моделей. Графика его уныла. Мы привыкли к тому, что в играх этой компании присутствуют какие-то черты, компенсирующие технологическую небрежность, — скажем, архитектурное буйство, великолепные краски или интересные ракурсы. У Hitchcock: The Final Cut в оправдание имеется разве что любопытная задумка — путешествие по вселенной недостроенных декораций, как две капли крови похожих на незабываемые бэкграунды из фильмов Хичкока: по миру домов, имеющих только переднюю стену, по городским улицам, поддерживаемым строительными лесами, и плоскостям огромных экранов, на которых нарисовано тоскливое небо. Встречаются там и маленький придорожный мотель, и клаустрофобичный дворик с бесконечными лестницами, и церковь из "Головокружения".

ДУРНОЙ ГЛАЗ

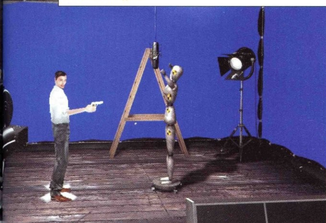
Полученным эффектом мог бы гордиться и сам сэр Альфред. Видевшему сюрреалистические "Окно во двор", "Психоз" и "Разорванный занавес" прогуливаться из фильма в фильм в черно-белом цветовом решении The Final Cut до жути интересно. Правда, чисто физически добиться смены декораций непросто. Благодарить за нечеловеческие мучения при ходьбе следует первобытные представления Arxel о ремесле совмещения полигонов и театральных задников вкупе с худшим в истории жанра подбором ракурсов и неудобным даже по меркам Arxel Tribe управлением. О беге и прыжках даже и не мечтайте. А задействовать такое расположение камер в одном контексте с именем Хичкока — чудовищное преступление, за которое полагается виселица. Более-менее приемлемы лишь те углы зрения, что позаимствованы у великого режиссера (скажем, знаменитая сцена на колокольне). Но их для "игры по мотивам" на удивление мало! Вы не найдете в The Final Cut ни знаменитой потолочной камеры из "Психоза", которой завидовал даже летающий режиссер Дарио Ардженто, ни вида "из глаз" черного ворона из "Птиц", который Дарио Ардженто множество раз копировал. Потенциал замечательных кинодекораций Arxel Tribe попросту не использован, это всего лишь развалины, такой же мертвый груз, как и хлам плакатов, книг, видеокассет, автографов и фотографий с отсылками к миру триллеров. Что это, творческий кризис?

Полностью провалились не одни только попытки The Final Cut следовать заветам старого мастера визуально. Ручаюсь, вы не ожидали, что в игре Arxel Tribe, да еще и созданной по правилам прекрасных фильмов, окажутся не только ужасные графика, управление и расположение камер, но и музыка, сюжет и попросту квестовость!

ИЗ СТРАНЫ МЕРТВЫХ

Вероятно, причина поражения притаилась, словно убийца за углом, в том, что квест был сотворен, так сказать, вторым составом беспободной словенско-итало-французской компании. В титрах отсутствуют те люди, что стояли за шедеврами Arxel — "Фаустом", "Тайной Аламута". Скажем, то, что к квесту не был привлечен талантливейший художник саспенса Стивен Карьор (Stephen Carriore), управляющийся с любым сюжетом, как обезьяна — с опасной бритвой (он предпочел вместо этого сделать Casanova, который, при всех своих достоинствах, игрой все-таки не является), я считаю личным оскорблением. Вышедший на замену Пьер Мармис (Pierre Marmiesse) соорудил для адвенчуры по хичкоковским мотивам громоздкую, затянутую, лишенную смысла и страшных моментов историю. Она столь кричаще бездарна, вся целиком, от названий глав до количества трупов, что не тянет даже на черную пародию.

Существует неплохой способ проверки надежности детективного сюжета: его развязка должна целиком укладываться в крик посреди темной улицы. Разумеется, кричать неизвестный должен нечто относительно краткое, вроде "режиссер сделал это!". Меня гложет сомнение, сумеет ли сюжет Мармиса пройти такую проверку. Объяснение типа *"специалист по звуковым эффектам опоил барбитуратом актрису, чтобы вернуть документы! Но актер закоротил ее в ван-*



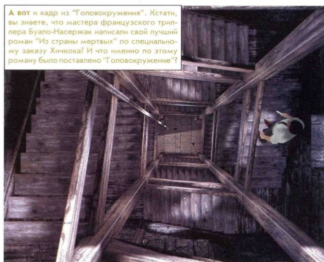
Звездные пять минут Джозефа Шэмли на съемочной площадке. Вы не поверите, до чего смешна эта сцена. Вообще же герои The Final Cut редко опускаются до размахивания пистолетами. Нет, они предпочитают травить друг друга, убивать твердыми предметами, сбрасывать с крыш и колоколен, затем расчленять и запихивать в багажники либо чемоданы.

С этой точки сфабрикованная улица маленького страшного городка выглядит почти настоящей, не правда ли? А вон по тому экрану в фильме должны ползти низкие грозовые тучи. Кстати, далекий гром занимает почти всю таблицу звуковых эффектов The Final Cut.

Ну кто может не узнать этот маленький дворик из рассказа Корнела Вулрича! Сколько трупов можно закопать в этих идиллических клумбочках! Кстати, насколько мне известно, Arxel Tribe не приобретала лицензии на "Окно во двор".

Конечно же, игру по фильму Хичкока нельзя представить без трупа в ванной комнате. Как и в "Психозе", крови не видно.

Джозеф Шэмли и оглянуться не успевает, как обнаруживает себя переодетым собственной матерью.



А вот и кадр из "Головокружения". Кстати, вы знаете, что мастера французского триллера Буало-Насержак написали свой лучший роман "Из страны мертвых" по специальному заказу Хичкока? И что именно по этому роману было поставлено "Головокружение"?

Мнения об игре

"Ни один из членов съемочной группы The Final Cut не знал, что за фильм они снимали, потому что реплики выдавались им от сцены к сцене. В таких же условиях находится и игрок. Это неплохо. Это даже в чем-то отвечает замыслам Хичкока. Но, знаете, мне кажется, что на тех же птичьих правах трудился и весь коллектив Arxel Tribe. Они понятия не имели, что сделают в следующий момент. А как иначе объяснить появление столь дисгармоничного месива?" – искренне поражается не читающий титров Марвин Топаз (Marvin Topaz) с сайта Eurogamer (www.eurogamer.net).

не феном не нарочно! Менеджер расчленил гримера и застрел дизайнера продукции, но и сам пал жертвой оператора, который затем утонул, запутавшись в рыболовной сети! Но на самом деле за всеми смертями стоит смертельно больной фармацевтический магнат Роберт О. Марвин-Джордан, дядя немой героини, симулировавший утопление собственной жены! А фактически руководил его старший брат, коварно отравивший Роберта неизвестным науке вирусом! Так что теперь герой и героиня могут перестать подозревать друг друга и спокойно пожениться!!!", при всей его исчерпывающей убедительности, не так-то просто прокричать в сумерках собственного переулка.

Сценарий самого длинного квеста Arxel Tribe напоминает тот яблочный пирог, что главный герой Джозеф Шэмли сооружает в пятой главе. Нет, я не спорю, это самый подробный процесс изготовления яблочного пирога в истории квестов. Но зачем же вдаваться в такие детали? История, в которой участвуют сыщик со способностями экстрасенса, таинственная гибель его родителей, семь трупов в первой же главе, немая девушка, натаскивающая птиц на чучело в костюме своего дяди, дьявольские планы зловещей фармацевтической компании, а также большое число наемных убийц, шантажистов, диверсантов и психиатров, не нуждается в длиннейшем хвосте из ложных следов, ценных указаний, кровавых пятен и шифрованных записок! Ее и без того ни одна живая душа не сможет распутать.

Согласитесь, похоже больше на сериал Дэвида Линча, нежели на фильм Хичкока. Вдобавок, неописуемые страсти The Final Cut преподносятся с удручающей капитальностью. Ну как я могу серьезно относиться к триллеру, на первых минутах которого герой находит семь трупов и даже начинает задумываться, а не позвонить ли ему в полицию? А та ирония, фирменная ирония Хичкока, что когда-то так привлекла сотрудников Arxel (см. наше стародавнее интервью) в его фильмах, заметна разве что во введении ярких пятен сотовых телефонов, компьютеров, современного оружия и спортивных автомобилей последней модели в черно-белый мир кинодекораций, а игрального автомата — в церковь.

Да еще, наверное, в диалогах (которые на удивление неплохи). Злодеи не лишены чувства юмора, да и сам сыщик Джозеф временами начинает проявлять подлинные таланты комика-одиночки. Преподнося коронную реплику злодея из фильмов тридцатых годов, он очень похоже изображает Роберта Де Ниро. А его "озарения" в стиле "Мертвой зоны" по большей части оказываются эпизодами из шоу короткометражек "Альфред Хичкок представляет".

ВСЕГДА ГОВОРИ ЖЕНЕ

Знаете, я, будучи в очень добром расположении духа, могу простить игре по мотивам фильмов Хичкока и творческую негибкость, и глупый сюжет, и перегруженность деталями, под которой она едва ли не идет ко дну.

Но можно ли представить себе длиннейший триллер по хичкоковским мотивам, в котором, разговаривает ли Джозеф в телефонной будке, спешит ли он куда-то по своим делам, проникает ли в заброшенный дом, читает ли за едой книгу "Пятьдесят способов удавить свою жену", пытается ли обезвредить бомбу или обнаруживает в багажнике автомобиля труп осветителя, НЕ МЕНЯЕТСЯ МУЗЫКА?!

Разумеется, в таком квесте и речи быть не может о каком-то внутреннем напряжении. Когда я представляю, что на этом же материале мог сотворить, скажем, Брайан де Пальма, мне хочется убить режиссера. Есть же превосходные, изумительные моменты! Зловещий шепот на магнитофонной ленте... Камеры наблюдения, встроенные в глаза Христа... А облаченное в деловой костюм пугало на болоте! Из тридцати с лишним часов безрадостного существования The Final Cut на жестком диске преданного поклонника Хичкока можно было бы нарезать неплохой трехчасовой триллер, да только в штат Arxel Tribe забыли включить монтажера. Кстати, я думаю предложить Пьеру Мармису следующий сюжет: таинственный убийца начинает истреблять одного за другим сотрудников маленькой компании-разработчика, делающей квест по мотивам фильмов ужасов известного режиссера. Вы знаете, что, согласно статистике, в 75% процентах фильмов ужасов убийцей оказывается женщина? А мотив у нее пусть будет весьма изощренный. Скажем, что-то вроде отсутствия в составе труппы разработчиков композитора, видевшего хотя бы один фильм маэстро Хичкока, который ЗНАЛ, как обращаться с музыкой.

А слышали ли вы про серийного убийцу, который воспроизводит своими убийствами кино о серийных убийцах, что воспроизводят своими убийствами кино о серийном убийце? Этот сюжет я тоже хочу кому-нибудь предложить.

The Final Cut — классический квест всего с одной аркадной вставкой. Есть ли у него какие-нибудь недостатки — помимо ужасной графики, бессмысленного сюжета, отсутствия управления и бездарного музыкального сопровождения?

Ну, здесь имеются малокровные головоломки, основанные на фактах из фильмов Хичкока. Кроме того, присутствуют: огромный инвентарь с тысячей предметов, которые следует честно перебирать в каждой задачке (нож используется шестьдесят два раза за игру), мистические подсказки и личный компьютер, который производит полное детективное обслуживание на дому: подытоживает все разговоры, выдвигает версии, рассортировывает улики и называет главных подозреваемых. Наверное, о таком мечтает каждый любитель триллеров. Ведь данное устройство позволяет помнить имена всех персонажей, каждый раз угадывать маньяка и при этом еще и не думать! А в своих отчаянных попытках призвать в The Final Cut "настоящие" квестовые задачки авторы вызвонили ненароком некоторые истерически забавные моменты. Как вам понравится, к примеру, заботливо расставлять надгробные плиты по могилкам всех умерщвленных за игру персонажей под присмотром их убийцы? Если в игре и есть хоть что-то подлинно хичкоковское, так вот только эта сценка.

Разработчик	
Arxel Tribe	www.arxel.com
Издатель в Европе	
Wanadoo	www.wanadoo.fr
Издатели в России	
Nival	www.nival.ru
"1С"	http://games.1c.ru

Системные требования

Windows 95/98/2000, Pentium II 300, 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128), SVGA (800x600, 32 бит, рек. 3D-видеокарта), 4x CD-ROM, DirectX 8.0, 613 Мбайт на жестком диске.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Рыцари Морей

НОВАЯ МОРСКАЯ СТРАТЕГИЯ
ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ «КОРСАРОВ» И «ВЕКА ПАРУСНИКОВ II»

GUILTY GEAR X

www.guiltygearx.com

Файтинг

РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	4,3
Сюжет	4
Музыка	3,5
Звук	4
Управление	4,2

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,6

Очень красивый плоский файтинг с довольно серьезной боевой системой. Прекрасная пища для глаз, пальцев и, вероятно, ума.

Журналист, который хоть раз писал о файтингах для ПК, никогда не упустит случая пожаловаться небесам о печальной судьбе этого жанра на родной платформе, плотоядно облизнувшись на вот-вот выходящие Virtua Figher 4, Tekken 4 и Soul Calibur 2 и недобрым словом помянув зациклившихся на приставках Sega, Namco и иже с ними.

ПРАВИЛА БОЯ

Михаил СУДАКОВ

Однако на 3D-файтингах (а именно с ними у нас наблюдается дефицит) свет клином не сошелся, и если вы полагаете, что там, в Стране восходящего всего, играют исключительно в трехмерные игры, то следует, пожалуй, подумать еще немного: как правило, в "горячей десятке" самых популярных игровых автоматов Японии уверенно держится парочка-другая очень даже плоских и технически несовременных файтингов типа The King of Fighters или Capcom vs SNK с чем-нибудь вроде "2001" или "2" на конце.

Guilty Gear X (GGX), для которой, скажем так, понятие "спрайт" входит в число базовых, можно было бы запросто назвать последним из динозавров эпохи 2D-файтингов, если бы эта эпоха не чувствовала себя столь уверенно, а сама игра, в свою очередь, не выделялась из сонма подобных ей проектов непривычно красивой графикой и боевой системой столь отточенной и сложной, что старый добрый Street Fighter в любой своей инкарнации кажется по сравнению с GGX бездарной пустышкой... Увы, дорогая редакция выделила мне на рецензию этой игры всего три полосы (вот жалость — просил-то семь), поэтому, чтобы дать вам хоть какое-то о ней представление, придется взять себя в руки и начать с самого главного.

ИДЕАЛЬНАЯ ПЛОСКОСТЬ

Отрадно, что столь уважаемые мной разработчики плоских файтингов потихоньку начали понимать, что экранное разрешение оказывает очень сильное влияние на внешний облик игры. И если в годичной давности KoF-99 мы довольствовались допотопным 320x240 (в качестве утешения предлагались мутноватые 3D-задники), то GGX щеголяет невообразимым 640x480, в котором тем не менее чувствует себя как рыба в воде, — пожалуй, можно смело назвать GGX самым красивым плоским файтингом за всю историю человечества. И не сильно покривить при этом душой.

Авторы игры сделали ставку на анимацию и спецэффекты — и не прогадали. От происходящего на экране трудно отвести глаза даже в редкие секунды затишья, когда бойцы переминаются с ноги на ногу, подпрыгивают от нетерпения или откровенно скучают. Задники прорисованы и анимированы настолько мастерски, что порой не верится в их 2D-происхождение, — здесь активно используются масштабирование и многоуровневый скроллинг, благодаря чему и получается картина невиданной красоты.

Самое смешное, что GGX отдаленно напоминает какой-нибудь японский мультфильм, служа при этом всей аниме-индустрии живым укором. Там, на большом экране, никогда не было и не будет такого буйства цветов, взрывов, вспышек, полупрозрачных сфер, ярких огней и отличной анимации — для плоского файтинга движения персонажей местами даже чересчур плавны, хотя и совершенно неестественны. Впрочем, термину "неестественность" в этой игре не место — гораздо лучше подойдет "стилизация".

ВЫСТУПЛЕНИЕ НА БИС

Да, снаружи GGX выглядит сущей конфеткой. Чтобы научиться играть на самом примитивном уровне, не нужно много ума: достаточно просто жать на все кнопки подряд, с восторгом наблюдая за бойцом, который вытворяет жуткие по своей природе выкрутасы, что-то кричит, чем-то машет, периодически исчезает в пламени взрыва или погружает в него противника и явно радуется жизни. Поэтому многие, позабавившись с игрой пару часов, так и останутся при мнении, что в ней нет ничего, кроме графики и спецэффектов, спецэффектов и графики. Ужасная, катастрофическая, фатальная ошибка, товарищ Многие.

На самом деле боевая система GGX, как я уже успел сказать, довольно сложна и изящна. Да, здесь найдется место для обычных ударов, комбо и бросков, хотя заранее прописанных комбинаций, которыми под завязку набито большинство файтингов, практически нет. Прелесть игры в том, что почти любой удар, каким бы простым или сложным он ни был, можно продолжить другим. При должном старании и некотором попустительстве противника можно исхитриться и провести двадцати-, а то и сорокахитовую (!) комбинацию ударов (мне надо объяснять, каким негативным образом отражается такой перформанс на здоровье противника, или можно ограничиться простым русским словом "пшик"?).

Но это еще семечки. Чем больше нападающих действий совершает игрок (неважно каких — хоть приближение к противнику с максимально грозным видом), тем сильнее заполняется полоска Tension Gauge (далее — TG) — второго по

Самый обычный удар. Таких в GGX четыре штуки: Punch, Kick, Slash и High Slash. Почти идеальная система, не чета некоторым файтингам с шестикнопочным управлением.

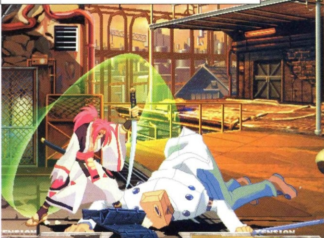
В воздухе бой ведется практически на тех же условиях, что и на земле. Здесь можно относительно свободно и быстро перемещаться (помогает, если надо очутиться по другую сторону от противника), исполнять большую часть спецударов, совершать броски и т.д. А лучше всего, подбросив соперника повыше, испытать на нем какое-нибудь особо зверское комбо, — сейчас под хорошую раздачу попала ангелоподобная Dizzy.

Instant Kill можно делать и так: специальным движением подбросить противника в воздух, быстренько войти в нужное состояние и встретить падающее тело правильной комбинацией кнопок. Сюрприз!

Millia предпочитает не марать руки и драться… своей шикарной гривой. Впрочем, через какой-то десяток секунд Axl подбросит и так еле живую девушку в воздух, заморозит и повесит на нее бомбу с часовым механизмом. Очень, знаете ли, забавная смерть.

Иногда из-за спецэффектов не видно даже бойцов. Так, ноги-руки торчат.

Если быть предельно откровенным, то Faultless Defense вовсе не панацея. Во-первых, следить за уровнем блока все равно нужно, а во-вторых, специальным движением его все-таки можно пробить. С другой стороны, это однозначно лучше обычного блока, который к тому же очень посредственно работает в воздухе.



Мнения об игре

"Guilty Gear X аккумулировала множество идей из предыдущих файтингов и добавила несколько доселе не виданных элементов. В результате получилась игра не только яркая и эффектная, но и достаточно глубокая в области геймплея, чтобы никто не обратил внимания на дефицит игровых режимов", - восхищается Рено (Reno), обозреватель посвященного файтингам сайта **Fighters.Net (www.fighters.net)**. Рейтинг игры: "A", что по-русски означает "5".

"Возможно, здесь не так много персонажей, как, скажем, в Capcom Vs SNK 2, но каждый боец в GGX обладает гораздо большей глубиной, чем герои других файтингов", - высказывается один из посетителей **GameSpot (www.gamespot.com)** по имени Джош Френч (Josh French). Общий читательский рейтинг игры: 8,5/10.

"Одного взгляда на Guilty Gear X достаточно, чтобы у любого поклонника спрайтов случился сердечный приступ. Почему, - рыдают игроки в Mega Man и Castlevania, - эти гады не могут заставить свои игры выглядеть столь же хорошо?" - "юморит" Дэвид Смит (David Smith) с иделогически чуждого нам сайта **PS2 IGN (ps2.ign.com; рейтинг игры: 8,8/10)**.

важности после здоровья индикатора в игре. Как только она доползает до 50%, игрок получает возможность исполнять овердрайв-атаки, ставить непробиваемый блок, в любой момент прерывать собственные комбо, контратаковать прижавшего его к краю экрана соперника... Одним словом, вы наконец-то начинаете Драться. Именно так, с прописной буквы.

НАСТОЯЩАЯ ЖИЗНЬ

Овердрайв-атаки служат, пожалуй, наиболее эффективным и красочным доказательством полезности TG (за исключением разве что Instant Kill). Исполнив на клавиатуре или геймпаде чечетку, обычно связанную с круговыми движениями крестовины (именно поэтому клавиатура НАСТОЯТЕЛЬНО не рекомендуется), вы заставляете своего бойца учудить нечто невообразимо красивое и внушительное, — частенько трудно разобрать, что именно происходит на экране, но отчетливо видно, что полоска здоровья не успевшего правильно заблокировать удар противника (правильно — это сделать "Faultless Defense" и на время зарыться с головой в прозрачную переливающуюся сферу) уменьшается с астрономической скоростью.

Другой пример использования TG — спецприем под жутким названием "Мгновенное убийство" (тот самый Instant Kill). Накопив достаточное количество Tension и, по желанию, отправив своего недруга в нокдаун (бедолага шатается из стороны в сторону, демонстрирует зрителям летающие вокруг головы звездочки и не может пошевелиться), вы можете нажать все четыре атакующие кнопки одновременно, превратив полоску TG в своего рода таймер, а затем, изловчившись, устроить противнику армагеддон в миниатюре.

Происходящее следом вразумительному описанию не поддается, но заставляет вас изрядно попрыгать на стуле от хлынувшего в кровь адреналина. Яркие вспышки, воинственные вопли вашего подопечного, какие-то сменяющие друг друга картинки и большая надпись "DESTROYED" как надгробие поверженному противнику. Бой закончен, вы празднуете победу, а схватившего инфаркт от этого представления бедолагу выносят с экрана вперед ногами. Впрочем, к следующему раунду он успеет ожить и привести себя в отличную форму. Какая несправедливость!

Кроме всего прочего, Guilty Gear X совершенно не поощряет пассивный стиль ведения боя. Вы можете накопить полную Tension Gauge, достаточную, чтобы задать противнику хорошую взбучку, а затем растерять ее впустую, предавшись "ничегонеделанию" или уйдя в глухую защиту, — когда игре кажется, что игрок сачкует, она применяет к нему соответствующие санкции. Это очень сильно помогает осознать правоту фразы "лучшая защита — нападение", побольше атаковать и чаще использовать контратакующие удары. В них, по большому счету, нет ничего сложного.

ЛИЧНЫЙ СОСТАВ

Бойцов в GGX не так чтобы очень много — 16 человек, включая двух секретных персонажей, — однако их внешность, используемое оружие (кто-то предпочитает меч, кто-то — якорь, а некоторые дерутся голыми руками) и манера боя так сильно разнятся, что и этого скромного по нынешним меркам числа хватит с головой. Нельзя сказать, что я полностью солидарен с Arc System Works в вопросе балансировки бойцов, однако в целом все персонажи более-менее равносильны и тотального превосходства каких-то конкретных личностей над другими замечено не было.

Я готов простить даже наличие дистанционных атак (это когда в вашего бойца с порядочного расстояния запускают какую-нибудь светящуюся дрянь), всегда вызывающих у меня подспудное раздражение. Готов, потому что в противовес этому моя фаворитка Jam Karudoberi (ее изящная стойка на одной ноге пленила мое сердце, затмив даже длинные волосы Millia Rage) может в одно мгновение перемахнуть через половину экрана, проскользнуть под противником и со всей силы врезать ему плечом. Тоже своего рода "файербол".

Говоря откровенно, я готов простить Guilty Gear X все, к чему вообще можно придраться (ничтожно малое количество игровых режимов, куцая тренировка, не слишком удобная навигация по меню и кое-что сверх того). Потому что, в очередной раз нажав по привычке клавишу Esc и вывалившись из-за этого в Windows, я все равно запущу игру снова. Мне еще многому предстоит научиться.

Разработчики
Arc System Works и CyberFront Corporation
www.arcsy.co.jp

Издатель
Sammy www.sammyusa.com

Системные требования
Windows 95/98/ME/2000/XP, Pentium II 450 (рек. Pentium III 500), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), DirectX-совместимая видеокарта, 4x CD-ROM, 730 Мбайт на жестком диске.

CAR TYCOON

www.cartycoon-online.com

Экономический симулятор

РЕЙТИНГИ

Сложность	низкая
Графика	2,1
Сюжет	0,1
Музыка	0,7
Звук	1,9
Управление	3,8

ИНТЕРЕСНОСТЬ 2

Крайне, не по-немецки вялая поделка на олигархическую тему, сопряженную с автомобилестроением. Все любопытные идеи (а из симулятора Детройта их можно выжать, как вы понимаете, немало) душатся насмерть серой и невыразительной реализацией. Унесите.

По независящим от автора обстоятельствам преимущественно технического характера данный материал не получил предначертанного ему от рождения названия "Маде ин жопа" и лишился соответствующего эпиграфа "Жизнь моя, как электричка: /Чая нету, нету спичек,/ А соседи по вагону/ Как один козлы". Стоп, машина, я возвращаю билет. Извините.

СТОП-МАШИНЫ

Андрей ОМ

Англоязычные игрописатели используют одно любопытное клише для того, чтобы держать своих читателей на безопасном расстоянии от игр, подобных Car Tycoon (CT): "За те сорок долларов, которые вы могли бы, упаси Заратустра, потратить на (вписать название игры. — **А.О.**), можно купить пару-тройку DVD, раз пять подряд сходить в кино на гарипотера или скромно поужинать без вина в одни щщи в ресторане "Механа Банско". К сожалению, по эту сторону от мыса Горн компьютерные игры продаются, подобно электронным часам в Шанхае, на вес килограммами, и подобные предостережения не имеют гулкой библейской силы.

МАТ БЕЗ ЭЛЕКТРИЧЕСТВА

По мнению прусских лесорубов из VectorCom, чей предыдущий игропроект назывался Aufschwung Ost, таинство производства и сбыта автомобилей любых моделей и фасонов осуществляется посредством пяти зданий. Завод, центр продаж, автосервис, рекламное агентство и банк (при грамотном ведении домашнего хозяйства банк со своими грабительскими займами может и не понадобиться) — вот ваш простор для манипуляций. Пять наборов спрайтов на всю игру. За каждым из них в интерфейсе закреплена специальная кнопка, переносящая нас к соответствующему сооружению. Как было написано на коробке любимой игрушки моего детства, миниатюрного настольного симулятора бильярда, "развивает глазомер, внимательность и счет".

Очень сильно ограничены в CT возможности экспансии — того самого, за что некоторые группы людей и ценят экономические симуляторы. Левой в корпус: самостоятельное строительство запрещено, вы не в силах возвести даже деревянный сортир. Прямой в челюсть: дополнительные заводы и мастерские можно только покупать у городских властей на аукционе, при этом их число на карте ограничено двумя-тремя. Приобретя их все (или сдуру позволив это сделать вялым конкурирующим концессиям), вы осознаете, что дальнейшая возня не имеет смысла — в игре становится натурально нечем заняться. Вместо ожидаемого футбольного поля — загаженная кошками песочница. Понимаете, да? Нокаут.

МЕЗОЗОЙ

Смирившись с некоторым, скажем так, оскоплением макроэкономической части CT, попытаемся найти утешение в возне с Настройками и Переключателями.

На первый взгляд, здесь веселее: перед запуском модели автомобиля в серийное производство игра предлагает нам выбрать детали по четырем номинациям: корпус, шасси, двигатель и салон. Звучно пощелкивая пальцами, мы начинаем было исполнять упоительные и знакомые еще, прости Господи, по Star Control манипуляции, но эйфория проходит, не успев набрать обороты: игра услужливо показывает нам "уровень соответствия" деталей друг другу. То есть, будучи в дружбе с собственным рассудком, вы не станете приобретать мотор, подходящий корпусу на 4%, когда рядом лежит двигатель с шестидесятипроцентным соответствием. Но даже если в припадке безумия вы совершите этот чудовищный поступок, игра принудит вас пожалеть о содеянном: модель, собранную из "несоответствующих" частей, никто не будет покупать. Иными словами, CT самостоятельно принимает за нас все решения, искренне сомневаясь в способности играющих в нее людей к выполнению действий, превосходящих сложностью пользование отхожими местами. Здесь есть, правда, одна тонкость: каждый год подлецы-потребители требуют усовершенствований в моделях автомобилей. Но не думайте, пожалуйста, что вам предстоит заниматься R&D собственноручно: с подлинно прусской практичностью девелоперы предписывают в таких случаях ежегодно выплачивать дань субподрядчикам. И все. Таким образом, игра, помахав перед нашим носом относительно заманчивой возможностью, моментально отбирает ее и заменяет гнусной кнопконажимательной рутиной. Черт возьми, дайте мне возможность красить машины по своему усмотрению, дайте мне не 7 типов кузова, а 516, перестаньте водить меня под руки.

НЕ ЗАБУДЬТЕ ВЫКЛЮЧИТЬ

Чтобы не употреблять более сильных выражений, скажем так: в целом игра исполнена в крайне минималистском стиле. Города выглядят пустынными, здания не меняют свою наружность ни при каких обстоятельствах, по прямым автобанам бегают машинки, словно только что вынутые

Разработчики об игре

Маркус Войчек (Markus Wojcek), главный художник Car Tycoon, отвечает редактору сайта с подозрительным названием Blue Monday (www.bluemonday.cc) на вопрос, можно ли в игре покупать конкурирующие компании: "Поскольку мы хотели сделать CT интересной и простой в управлении, такая опция не предусмотрена. Представляете, СКОЛЬКО дел сразу вам придется делать, когда количество внутриигровых забот вдруг возрастет вдвое?.. Нет, мы не могли на это пойти". Он же на вопрос о том, какую машину водит в реальной жизни: "А у меня мотоцикл. Проще проскальзывать в пробках и парковаться. Но вообще мне очень нравится Mercedes SL – старые модели 70-х". Йа-йа.

из фальшивых шоколадных киндер-сюрпризов турецкого производства. Года полтора назад я препарировал игру Traffic Giant со сходным диагнозом — при всех своих несовместимых с жизнью врожденных уродствах она выглядела ярче и бодрее, чем CT. У последней отсутствует даже функция "повернуть ландшафт на 90 градусов" — право слово, я никогда не пользуюсь этим в нормальных играх типа Stronghold или Tropico, но кто позволял VectorCom лишать самого меня самой возможности?!.

Видите ли, я очень люблю плохие игры. Чем отвратительнее, тем лучше. Играя в какой-нибудь кромешный беспросвет вроде Starъ Trekъ: Starfleetъ Commandъ II, я сразу начинаю подозревать авторов в подрывных тайлер-дерденовских замыслах. Я вижу этих молодых бунтарей с тщательно уложенными гелем "только-что-из-кровати" прическами, одетых в роскошное second hand-рваньё, которые под звуки London Funk Allstars (нет, под звуки Quannum MCs) подкладывают игробомбу под доставшую всех вконец лицензию. Сочетая бензин с кошачьим дерьмом, эти люди получают напалм.

Играя в Car Tycoon, я не вижу ничего. Серая рябь. Такое бывает, когда вы включаете телевизор между четырьмя и пятью часами утра. Кажется, это называется "снег".

Разработчики честно попытались смешать два вышеупомянутых элемента.

Получился бензин пополам с кошачьим дерьмом. EXE

Разработчик
VectorCom www.vectorcom.de
Издатель
Fishtank Interactive www.fishtankgames.com

Системные требования
Windows 95/98/ME/2000, Pentium II 300 (рек. Pentium II 350+), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128+ Мбайт), Direct3D-видеокарта с 4 Мбайт ОЗУ, 4x CD-ROM, 600 Мбайт на жестком диске.

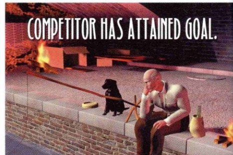
Дополнительная информация
Игра запускается в фиксированном разрешении 1024x768.

Подбор компонентов для новой модели — беспроигрышная потерея, лохотрон наоборот. Вы не хотите выигрывать так сразу, но крупье хватает вас за фалду и не отстает, пока вы не возьмете приз и не уберетесь прочь.

Молодому человеку с внешностью средней руки сутенера можно заплатить крупную сумму за срыв вражеской рекламной кампании. Редакция Game.EXE предполагает, что за 12 зеленых тысяч гражданин лично обдерет все рекламные щиты города.

Офис рекламного агентства мало того что особо креативным собом перекручен, мало того что несет на себе огромную в ку "ADVERTISING AGENCY", так еще и снабжен соответству поясняющей плашкой. В таких данниипхармсовских сочетаниях игра Car Tycoon.

Как видим, игра не страдает отсутствием графиков, цифр и сомнительных диаграмм. Скажу больше — глобальная карта является чистой воды маскировкой, приманкой для потребителей. На самом деле игра полностью происходит на статистических экранах.



Пулю надо было, пулю. Прощай, жестокий мир.

INCOMING FORCES: DELIVERANCE
www.rage.com/html/incforces.asp

РЕЙТИНГИ

Сложность	высокая
Графика	4,7
Сюжет	3
Музыка	3,5
Звук	4
Управление	3,8

ИНТЕРЕСНОСТЬ 3,6

С трудом верится, что когда-то эта аркада была волшебной, незамутненной и показывала нам сначала свет, затем тьму, а потом то, что за ними. Перед нами, возможно, худшая игра Rage Software и точно полностью убитый Incoming.

Сегодня судьбе Incoming Forces: Deliverance (IF), весьма ожидаемого продолжения Incoming (грозы патриархальных видеоплат), вряд ли кто позавидует. Rage Software, что, кстати, обещала выпустить IF еще в первой половине двухтысячного, витает в какой-то далекой галактике, между тем как ее детище до сих пор нельзя увидеть на поддерживающих поверхностях магазинов: лишь в тесных гробиках коробок с видеокартами GeForce 3 Ti 500 компании InnoVISION игре удается найти дорогу в руки любящих покупателей. Такая вот творческая контрабанда.

РЕКВИЕМ ПО ТЕБЕ

Фраг СИБИРСКИЙ

Высокие демонстрационные качества IF сделали ее верной прилипалой на теле хищной железяки, наделенной худшими чертами facehugger'а из научно-популярного шутера Aliens Versus Predator 2. Рассматривая бета-версию Deliverance (в десятом номере за пожелтевший 2001 г. по популярному летосчислению), мы уже останавливались на ее очевидных визуальных достоинствах. Тут и красиво поблескивающие плоскости, и нервно трепещущие атмосферный покров да океан, и фирменные пиротехнические эксперименты Rage. При проведении каждого из взрывов IF следует приглашать хладнокровно курящего в сторонке пожарного, держать рядом с монитором огнетушитель и соблюдать прочие правила техники безопасности. Поэтому на сей раз мы о спецэффектах позабудем и обратимся к авторам.

Довольно редкий в истории игростроения случай: к работе над Incoming Forces была привлечена в полном составе команда оригинального Incoming. Руководил экипажем, правда, на сей раз неистовый дизайнер Скотт Джонсон (Scott Johnson), высшим достижением которого в прошлом было скриптование душераздирающих сценок к Expendable. Вот почему в IF так много внимания уделено грандиозным роликам на родном движке nfiniteFX, и вот почему сама игра столь облачно и беспричинно уныла.

АРКАДА ДЛЯ СТРАТЕГОВ

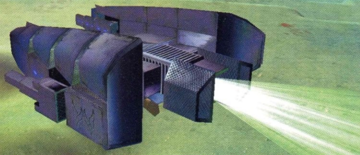
В драматических вставках герои Deliverance взрывают мосты и монорельсовые поезда, там маршируют и митингуют на площадях армии инопланетян в сверкающих доспехах, реют вдоль звездных меридианов космические корабли и плывут куда-то авианосцы. А каждый из двадцати четырех (четыре кампании по шесть миссий) уровней Incoming Forces страдает от чрезмерно затянутых основных и назойливых, как июльские слепни, побочных заданий, от общей переусложненности и просто дичайших недоразумений. К примеру, система телепортации из одной дружественной боевой единицы в другую не продумана совершенно: вас радует идея навсегда остаться прикованным к турели на необитаемом острове только потому, что в пределах прямой видимости не нашлось нашего истребителя? Инстинкт покинутых скорлупок заставляет их ползти прямым ходом к ближайшей точке починки, оставляя бывшего пилота палить в огромное солнце из зенитного орудия и оглашать пустынные окрестности ругательствами на странном языке.

Со времен бета-версии прошли месяцы, с глаз спала сентиментальная пелена, и усердие, с которым Rage Software заглатывает собственный хвост, стало очевидным. Должно быть, глупое создание искренне надеется, что хвост исчезнет. Incoming Forces стыдится своих аркадных корней: незамысловатые сражения с использованием истребителей, турелей либо танков кажутся игре слишком скучными. Тогда в ход идут тонны оружия в разнообразных конфигурациях (от плазменных торпед, скачущих, как мячики, по водной поверхности, до управляемых ракет со встроенными телекамерами), развитая система фабрик и точек инопланетного сервиса. Выясняется, что подлые человечишки (вы еще не забыли, чьими злобными красными глазками мы созерцаем межпланетную войну на сей раз?) только и мечтают о том, чтобы исподтишка уничтожить наши кислородные генераторы, оружейные заводы и плазменные рудники. Вот уж никогда не думал, что увижу в Incoming ремонтных дроидов! Между тем в кампаниях War Machines и Day of Reckoning шагу ступить невозможно, чтобы не споткнуться о мерзкого ремонтника.

К телу Incoming подключены и производство юнитов, и управление ресурсами. На каждой планете, будь то мир Fortress, Core, Life или Fantasy, имеется плазменный рудник, который раз в сто лет выдает юбилейный плазменный контейнер, а уж за плазму-то фабрики удавятся. В конце концов над поверхностью мечутся десятки истребителей, танки шныряют туда-сюда с муравьиным усердием, турелями утыканы все низины и возвышенности. И с каждой новой серьезной гирькой (так, появляются разные модификации для каждой конкретной модели оружия, их можно объединять в огневые цепи; чуть позже умнеют и даже начинают воспринимать приказы напарники) IF становится все более бестолковой игрой.

СВЕТ В КОНЦЕ

Дело в том, что для бесконечной череды простеньких заданий IF вся эта



Путешествие над туманной поверхностью планеты Fortress на истребителе с красивой маркировкой куда приятнее турпоездки по самой поверхности на танкетке, пусть и с не менее красивой маркировкой. Наземные средства передвижения на безграничных просторах Incoming Forces ввел какой-то садист.

Fantasy, самый красивый мир IF. Летающие острова, небоскребы, купола. Жаль, здесь нет этих страшно симпатичных генераторов кислорода из Life.

Сквозь плексиглас истребителя на нас злобно щурится пилот враждебной, много курящей расы.

Камеры слежения в Deliverance расположены ну очень неудобно. О том, чтобы расстреливать истребители с камеры, установленной непосредственно за турелью, даже и не мечтайте. А вот в Incoming...

полустратегическая кутерьма не имеет большого значения. Оружие, жизненно необходимое для победы, будет установлено в срок независимо от плазменной урожайности планеты. Увешанная лазерными пушками летающая крепость, занимающая половину неба, самопроизвольно изготовится точно по графику для нанесения удара возмездия. Ведь бомбардировки, воздушные и наземные побоища, молниеносные налеты Deliverance все еще носят вполне аркадный развеселый характер: даже на укутанном снеговой шапкой пике сложности IF нет нужды в креплении всех дополнительных смертоубийственных устройств, рейдах за контейнерами с плазмой и пит-стопах на починку и заправку. Все это вполне компенсирует, скажем, ловкий прыжок из утлого истребителя в грозовой штурмовик. Все равно напарники сами позаботятся о своих машинах. Получается, что передаточное звено между боевой и стратегической частями IF отсутствует. Чего ради благоустраивать один отдельно взятый флайер, если при первой же тени сомнения его придется покинуть? Не слишком светлый лик IF прорезает роковая трещина.

Под уродливыми стратегическими наростами Deliverance скрываются очень неплохие, веселые и яркие сражения с участием сотен сосредоточенно ползающих, радостно пикирующих и тоскливо глядящих в небо аппаратов. Ненавистные людишки все умнеют и умнеют: на смену авианосцам и шагающим роботам из-за облаков спускаются замысловатые летательные приборы, ловко стыкующиеся на манер орбитальных станций. Особо отметим разработанный с нуля nfiniteFX и серьезную физику IF. Ах, если бы только Rage присмотрелась к тактическому управлению, вместо того чтобы с маниакальным усердием прикручивать к Incoming капиталистические фабрики и самодовольное управление ресурсами!..

Я никогда не думал, что буду жаловаться на сложность игры от Rage Software. Если в часах битвы отмерено песчинок на двадцать или тридцать минут, как то было в оригинале, я с радостью снесу отсутствие сохранений, жизней и прочих тонкостей. Так даже азартнее. В безумном же Deliverance уже на второй кампании в любой миссии огненный процесс занимает от двух до трех часов. Причем сюда входят и гонки с таймером, и "шпионские" задания, в которых первый же встреченный враг означает гибель. Затем планка подскакивает до четырех. В результате на победу даже в Retaliation уходит несколько недель. Так что, хочешь не хочешь, а на последней кампании Day of Reckoning на сложность и изгнание сохранений придется пожаловаться.

Стоящий за IF коллектив когда-то сделал очень и очень неплохую трехмерную аркаду. И нынче разработчики совершили ужасную ошибку, разобрав несложный механизм Incoming и встроив его шестеренки в тело аморфного, нежизнеспособного экшена со стратегическими элементами. Вероятно, они-то и не дают всей машине работать как следует.

Мнение об игре

"Incoming Forces было что наверстывать. В первую часть играло, похоже, каждое живое существо на планете, имеющее указательный палец и трехмерный акселератор. Но нагруженный стратегией, менеджментом и управлением сразу несколькими боевыми единицами сиквел хоть и выглядит очень красиво, все же ни в коей мере не передает восторга Incoming. Там мы видели цель и стреляли. Здесь же мы видим цель, выискиваем юнит с самыми тяжелыми пушками, гоним его на заправку, собираем эскадрилью прикрытия, затем долго ищем цель снова и, если повезет, стреляем. Существу с указательным пальцем и 3D-карточкой уже не справиться!" – сетует обозреватель сайта PC IGN (http://pc.ign.com).

Разработчик и издатель в Европе
Rage Software www.rage.com

Системные требования
Windows 95/98, Pentium II 350 (рек. Pentium II 700), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), AGP-видеокарта с 8 Мбайт ОЗУ (рек. 16+ Мбайт), 4x CD-ROM, DirectX 7.0+.

ТАНКОВАЯ ГВАРДИЯ

Самый реалистичный танковый симулятор, который придётся по вкус всем ценителям жанра, а также тем, кто только хочет примкнуть к стройным рядам почитателей танковых симуляторов.

Окунитесь в настоящие танковые баталии времён Второй Мировой войны, побывайте в Северной Африке, на Сицилии, в Италии и Нормандии, управляя железным монстром!

Постигните всю жестокость этих битв, став командиром танкового отряда американских или немецких войск.

Поймите масштабность происходивших в те времени танковых баталий с четко спланированной стратегией и тактикой.

Характеристики:

- Самый реалистичный танковый симулятор времён Второй Мировой войны
- 80 сценариев, использующих как основу Реальнее битвы, происходивших в Европе и Северной Африке 1942-1944 годов
- 23 вида танков, среди которых знаменитые Немецкий «Тигр» и американский «Шерман»
- Миссии для новичков и продвинутых геймеров
- Режим многопользовательской игры по сети и Интернету
- Сногсшибательная 3D прорисовка ландшафтов (деревья, строения, реки)
- Мощный AI, управляющий пехотой, артиллерией и противотанковым оружием
- Танки и виртуальные кабины воссозданы по оригинальным чертежам
- Полученный опыт позволяет модифицировать танки
- Кампании в России, Британии днём и ночью, зимой и летом
- Свыше 100 видов транспорта
- Легкое управление системой с помощью мышки

©2001 «Руссобит-М». ©2001 «JoWooD».
Локализовано компанией «Revolt Games»
По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:
тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru
адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-27-90;
e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru; заказ дисков через Интернет: shop@russobit-m.ru

REVOLT development company GAMES
JoWooD Productions
Руссобит-М ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИ

Апатиты
Ферсмана д.15
Барнаул
оциалистический пр. д.109
Владимир
Каманина д.30/18
Волгодонск
остовская обл.
Строителей д.21
Курчатова д.17
Воронеж
Плеханова д.48
Карла Маркса д.67

г.Екатеринбург
ул. Вайнера д.15
г. Иркутск
ул. Некрасова д.1
ул. Байкальская д.69
ул. Литвинова д.1
ул. Урицкого д.1, д.18
ул. Волжская д.14А
г. Калининград
ул. Победы д.4
г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.

г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж
г. Магадан
ул. Парковая д.13 к.205
г. Махачкала
ул. Дахадаева д.11
г. Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка ул. Барклая
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015
Багратионовский пр.
Т.Д. «Горбушка» место В2-072

г. Новороссийск
ул. Энгельса д.76
ул. Рубина д.5
пр. Ленина д.23
г. Новосибирск
ул. Ленина д.10
универсам «Мегабокс»
ул. Фабричная д.4, оф.311
г. Норильск
ул. Талнахская д.79
маг. «Лазер-Диск»
ул. Богдана Хмельницкого д.29
маг. «Легион»

г. Самара
ул. Аврора д.181
маг. «АВФ-Класс»
ул. Мориса Тореза, 103
ул. Мичурина, 15 секция №1
г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46
г. Саранск
ул. Пролетарская д.46

г. Саратов
ул. Астраханская д.140
ул. Степана Разина д.80
г. Ставрополь
ул. Коминтерна д.42
маг. «Инфа»
ул. Комсомольская д.58
г. Сургут
ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб «Дигер».
ул. Майская д.14
ул. Мира д.37
маг. «Дрим»

г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.5
г. Тольятти
ул. Революционная 52
торг. место 304
г. Уфа
пр. Октября д.56
г. Челябинск
ул. Цвилинга д.64
г. Южно-Сахалинск
ул. Емельянова д.34А
г. Якутск
ул. Ярославского д.20

BATTLECRUISER MILLENNIUM

www.3000ad.com/products/bcm.shtm

Глобальный космический симулятор

РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	3,5
Сюжет	3,9
Музыка	4,3
Звук	3,2
Управление	3,7

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4

Неуклюжая и сложная в освоении (большинство пилотов забросят ее, так толком и не начав), но очень атмосферная и не мешающая жить в себе так, как вам заблагорассудится, игра.

Обозревая демо-версию Battlecruiser Millennium (BCM) в пятом номере .EXE за прошлый год, я выразил осторожную надежду, что Дерек Смарт, устроив глобальный бета-тестинг в виде шести следующих друг за другом демо-версий, сумеет-таки отладить код своей игры, и ситуация 5-летней давности, когда в выпущенный раньше срока и полный ошибок BC3000AD было попросту невозможно играть, не повторится.

ТЯЖЕЛОВЕС

Михаил СУДАКОВ

Количество демо-версий застыло на двух (вероятно, кое-кому в 3000 A.D. просто надоело заниматься их сборкой), и в результате ситуация действительно не повторилась, — но лишь потому, что в наше время к недоделанным игрушкам принято относиться с поистине самурайским хладнокровием. Но товарищ Смарт все равно остался верен себе: не прошло и трех часов с момента первого запуска игры, как она вылетела в Windows.

Пустяки, сказал я игре, это случайность. Но случайности повторялись одна за другой с интервалами от 30 минут до 8 часов: игра висла, умирающим китом выбрасывалась на desktop и выкидывала прочие коленца. Переход с полюбившихся Windows XP на Windows 98 и трехкратная смена драйверов не дали ровным счетом ничего. Мучения продолжались. Я плюнул и решил дождаться патча. Слава богу, первый номер журнала был перегружен играми и без смартова детища, так что редакция отнеслась к инициативе перенести рецензию "на следующий раз" с должным пониманием.

Стоит, пожалуй, заметить, что даже самые стойкие приверженцы Battlecruiser в частности и жанра вообще зачастую были вынуждены откладывать игру в сторону и переключаться на более привычные и надежные занятия, которые не требуют от игрока сохраняться каждые полчаса (например, X-Tension). И многие, уверен, так и не вернулись в суровые объятия GalCom, — кабы не святой рецензентский долг, я почти наверняка мог стать одним из них...

Но через некоторое время патчи действительно начали выходить, ознаменовав этим новую эпоху BCM — "эпоху латания". Патчи патчили игру, патчи патчили сами себя (кроме шуток — в результате установки некоторых "заплаток" вместо старых ошибок появлялись новые), патчи требовали инсталляции DirectX 8.1, тогда как сама игра прекрасно обходилась содержащимся на диске 8.0a, а их количество к моменту написания этого текста составило четыре штуки, не считая "релиз-кандидатов". Вы думаете, что это еще не вечер? Я с вами абсолютно согласен.

ПРОНИКНОВЕНИЕ

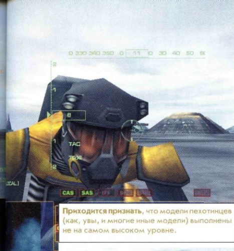
Ошибки ошибками, а играть все-таки пришлось (хотя не хотелось, ой как не хотелось вступать в бесконечную борьбу с игрой и ее выкрутасами). В отличие от демо-версии, где ничего, кроме пары космических сражений, не было и в помине, релиз предоставляет игроку возможность сделать блистательную карьеру командира (не забывайте, что слово "капитан" здесь не уместно), пилота или пехотинца. Вы также имеете полное право стать как военным, так и исследователем, ученым, наемником, полицейским, убийцей... Тем, кем захотите, разве что профессии стоматолога и журналиста оказались временно не удел.

Тем, кто еще не понял, для кого сделана BCM, придется кое-что объяснить. С вероятностью 85-90 процентов эта игра — не для вас. Первую пару часов, даже успев предварительно обложиться распечатками всевозможных руководств и раскладок управления, вы проведете в состоянии легкого помешательства, потому что влиться, вникнуть в BCM сложно настолько, что это не поддается никакому описанию. Интерфейс, который я хвалил в "Первом взгляде", при более длительном знакомстве оказался все-таки излишне перегруженным, а уж когда речь заходит о стратегическом управлении подчиненными (если вы, конечно, избрали нелегкую карьеру командира), можно смело отправляться на отдых, — Дерек Смарт, определенно, не играет в стратегии, поэтому о правилах хорошего тона в этом жанре не имеет ни малейшего понятия.

Словом, роль обезьянки из Planet of the Apes вам уготована практически железно — у той поначалу тоже все валилось из лап. Однако в конце фильма примат научился сажать капсулу получше главного героя (что лишний раз доказывает преимущество обезьян над людьми), и вы, более-менее разобравшись с управлением и функционированием корабельных систем, скорее всего, тоже начнете потихоньку понимать эту игру. Если, конечно, принадлежите к тем самым 10-15 процентам.

ПРИНЯТЬ КОМАНДОВАНИЕ

Среди наиболее преданных поклонников BCM бытует мнение, что фраза "космический симулятор", даже с приставкой "глобальный", отражает суть игры дай бог чтобы на одну десятую. Мол, здесь вам и космические бои, и торговля, и пробежки на своих двоих по запыленным планетам, и управление наземными транспортными средствами вроде танков и БТР, и еще много всего такого, чего в обычных космосимах не встретишь.



Приходится признать, что модели пехотинцев (как, увы, и многие иные модели) выполнены не на самом высоком уровне.

Каждая планета в BCM застроена станциями и прочими разнообразными сооружениями. Да, подобное было даже во Frontier, но все равно приятно.

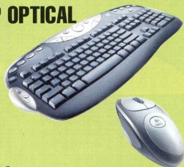
Как заметил один из посетителей форума (см. www.3000ad.com), "ОНИ мечтают о нормальной флайт-модели? Пусть играют в свои самолетные симуляторы!". Очень, очень весомый аргумент.

Атака нашей станции захлебнется через какую-нибудь пару минут (не без моей помощи). К слову, она (станция) так сильно превосходит мой кораблик по размерам, что если сделать вид от третьего лица и начать удалять камеру, суденышко очень быстро превратится в незаметную точку, а эта серая громадина ничуть не уменьшится.

СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ

Напоминаю ищите свою фамилию среди победителей лотереи в следующем — МАРТОВСКОМ (#3'2002) — выпуске журнала!

КОМПЛЕКТ LOGITECH CORDLESS DESKTOP OPTICAL



Новейшая модель клавиатур Logitech. Безупречный комфорт и современный внешний вид. Этот замечательный беспроводной комплект, выполненный в стиле "хай-тек", обеспечивает невиданные возможности и полную свободу работы. Удобный доступ в Интернет с помощью кнопки iTouch и колесика прокрутки iNav; интуитивно понятное управление мультимедиа прямо с клавиатуры. Нажатие клавиш стало более удобным с ультратонкой клавиатурой Zero Degree Tilt™, имеющей идеально плоскую форму, а беспроводная оптическая мышь будет безупречно работать годами.

DEXXA WIRELESS OPTICAL MOUSE

Новый продукт компании DEXXA (подразделение Logitech) — результат совмещения всех самых передовых технологий. Оптический датчик обеспечивает высокую точность перемещений курсора практически на любой поверхности. Многоканальная радиотехнология исключает возможность потери контроля над курсором вследствии внешних радиопомех. Отличительная особенность этой беспроводной мыши — база-"стакан", сочетающая в себе функции ресивера и зарядного устройства. При этом подзарядка мыши производится даже при выключенном компьютере.

Приз ы предоставлены торговой компанией "Все для ПК".
Москва, ул. Энергетическая, д. 5а. Телефон/факс: (095) 918-1117, 918-1095
Internet: www.vpc.ru, www.pchome.ru. E-mail: sergey@vpc.ru

интернет-магазин PCHome www.pchome.ru

Game.EXE разыгрывает лотерею "Счастливый УЧУ", в которой принимают участие ВСЕ владельцы данного выпуска журнала, заполнившие опубликованный на обороте купон и отправившие его в адрес журнала!

Разработчик	
3000 A.D.	www.3000ad.com
Издатель	
EBGames	www.ebgames.com

Системные требования
Windows 98/ME/2000/XP, Pentium II 300/AMD K6-2 350 (рек. Pentium III 500/Athlon), 64/128 (для Windows 2000/XP) Мбайт ОЗУ (рек. 128+ Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 8x CD-ROM (рек. 16x), DirectX 8.0+, 500 Мбайт на жестком диске.

Разумеется, это мнение справедливо, но лишь отчасти. Все игровые режимы, кроме пресловутого "командирского", страдают то ли от недоделанности, то ли от банального непрофессионализма их авторов. Выпустите местный "псевдо-Delta Force" отдельной игрой и заставьте Фрага С. провести с ней несколько часов. Уверен, будет много интеллигентной ругани и мало толку, — BCM в своей "наземной" оболочке настолько далек от флагманов жанра, что дальше просто некуда. Та же ситуация наблюдается и с другими компонентами игры: как только речь заходит о чем-либо, не относящемся к командирской тематике, хваленая многогранность BCM оборачивается натуральной ущербностью.

Более того, даже карьера пилота мини-кораблей, эта своеобразная альтернатива "обычным" космосимуляторам, не приносит желаемого удовлетворения. Постоянно воевать наскучивает довольно быстро — динамика сражений даже не пытается дотянуть до высоких стандартов Freespace, Independence War 2 или того же X-Tension (X-T), хотя уж чем чем, а баталиями последняя игра похвастаться никогда не могла. И тем не менее в X-T соблюдался некоторый баланс между обилием возможностей и интересностью космических боев. В BCM им, увы, и не пахнет.

И это очень сильно ограничивает поле действий. Спору нет — быть командиром крейсера безумно увлекательно. Заботиться о каждом из своих подчиненных, следить за состоянием корабля, посылать людей на верную смерть или победу, иногда самому принимать участие в сражениях, временно пересев на истребитель, бомбардировать наземные сооружения прямиком с орбиты (звучит шикарно, но исполняется несколько заморочено — слишком много промежуточных действий вроде установки ракеты в пусковой отсек), высаживать десант и заниматься другими интересными вещами... Но обидно. Обидно, что когда пересаживаешься в истребитель, чтобы помочь своим побыстрее выкарабкаться из трудной ситуации, делаешь это через силу — только потому, что иначе нельзя.

ПЯТНИСТЫЙ КОСМОС

О графике в такого рода играх говорить как бы не принято, потому что на все упреки следует один-единственный аргумент: "В Elite графики не было вообще, а зато какая играбельность!". Оспаривать это утверждение можно долго и со вкусом, но проще всего проигнорировать выкрики с мест и заметить, что выглядит Battlecruiser по меньшей мере странно. Снова всплывают аналогии с X — Beyond the Frontier и X-Tension, где с глобальностью проблем как-то не возникало, однако внешний вид не заставлял искать для игры какие-то, пусть даже самые справедливые, оправдания.

Говоря по чести, плохо или посредственно выглядит практически все. Космос аляповат и полон маленьких белых пятен, должных обозначать звезды. Игровые модели довольно схематичны, и если крейсера еще заслужили такое обращение своими гигантскими размерами, то пара десятков полигонов и отсутствие движущихся частей (к примеру, колес) у всевозможных бронетранспортеров и прочей наземной техники никакому разумному объяснению не поддается.

СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ

КУПОН УЧАСТНИКА РОЗЫГРЫША

ФИО

Адрес

индекс

E-mail

Телефон

Заполнив этот купон и выслав его в наш адрес: 117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8, журнал Game.EXE, вы можете выиграть ГЛАВНЫЕ ПРИЗЫ лотереи — комплект Logitech Cordless Desktop Optical и Dexxa Wireless Optical Mouse, а также игры и ПО от ведущих российских издателей. Не забудьте сделать на конверте пометку "Счастливый УЧУ"! Фамилии победителей розыгрыша будут опубликованы в следующем — мартовском (#3'2002) — номере журнала.

CD-RW-рекордер Plextor 24/10/40

В.А. Клименко, г.Москва

Приз предоставлен компанией **"NAK Microware"**, дистрибьютором расходных материалов для печати и носителей информации. Тел.: (095) 937-7676. Интернет: www.nak.ru E-mail: info@nak.ru Адрес: г.Москва, Лебяжий пер. д.8 стр.4

CD-рекордер Yamaha CRW2200E

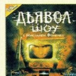
Ю.Ф.Фролов, г.Петрозаводск

Приз предоставлен компанией **"Алион"**, эксклюзивным дистрибутором продукции Dexxa, PQI, игровых манипуляторов ThrustMaster и CD-RW-драйвов TDK. Тел.: (095) 795-0695 Интернет: www.alion.ru E-mail: alion@alion.ru

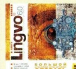
"Век парусников-2" (jewel-бокс)
- М.Н.Подкопаев, г.Никель Мурманской обл
- Г.С.Бурков, г.Озерск Челябинской области
- В.Староверов, г.Красноярск

"Корсары" (jewel-бокс)
- Д.С.Четвериков, г. Йошкар-Ола
- И.С.Рашев, г.Сыктывкар
- С.В.Волков, г.Волгоград

"Машина времени" (jewel-бокс)
- И.А.Вакуленко, г.Новочеркасск Ростовской обл
- А.В.Баркин, г.Тихвин Ленинградской области



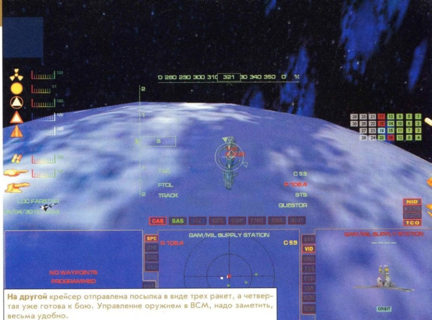
"Дьявол-шоу" (jewel-бокс)
- М.А.Ануфриев, г.Челябинск
- В.Ю.Кольченко, г.Челябинск
- Е.А.Лесняк, г.Новодвинск Архангельской обл
- Н.Н.Гусарова, г.Москва
- И.Ю.Гусенков, г.Москва
- А.А.Акимцев, г.Хабаровск



Lingvo 6.0 (jewel-бокс)
- М.Ю.Журавлев, г.Екатеринбург
- В.В.Наседкин, г.Москва
- В.Ф.Шмелева, г.Москва
- О.А.Барыбин, г.Москва
- В.А.Глущенко, г.Самара
- Д.В.Муллахметов, г.Смоленск

Как это? Ведь мы же ими управляем, а не праздно любуемся со стороны!

При этом движок обеспечивает приемлемые fps лишь в космосе, в условиях не слишком больших скоплений кораблей. Когда же действие перемещается на какую-нибудь планету, где, к примеру, льет проливной дождь, количество кадров в секунду снижается раза в два. Справедливости ради стоит отметить, что мало в какой игре вы можете спуститься с орбиты на поверхность планеты (главное — не вляпаться в какое-нибудь болотце) и тут же угодить под местные осадки. Мелочь мелочью, а показатель "атмосфера" сразу же повышается на несколько пунктов.



На другой крейсер отправлена посылка в виде трех ракет, а четвертая уже готова к бою. Управление оружием в BCM, надо заметить, весьма удобно.

ДВОЙНАЯ КРИТИКА

Судя по западным форумам, которые пришлось изучать ради проникновения в некоторые таинства игры (да, все описано в мануале, но иногда гораздо проще и полезнее почитать комментарии людей, вляпавшихся во вселенную Battlecruiser по самые уши), писать рецензию на BCM в большинстве случаев опасно для жизни. Господин Смарт (или кто-то из наиболее преданных его поклонников) берет несчастного рецензента в оборот и не оставляет камня на камне от его текста. Как правило, отщепенцы (выставившие рейтинг ниже 3,5 баллов по пятибалльной шкале) обвиняются в невнимательном чтении мануала, излишней требовательности к графическому и звуковому оформлению, занудном нытье по поводу многочисленных ошибок, заурядной продажности и прочих грехах. Незавидная, короче, перспектива.

И хотя я в какой-то мере разделяю обиду Смарта и Ко. на человека, который, к примеру, не смог подготовить истребитель к полету, этого самого неумеху я тоже отлично понимаю: согласитесь, нужно очень сильно постараться, чтобы люди путались в твоей игре будто это и не игра вовсе, а система дифференциальных уравнений.

Battlecruiser Millennium оказался крайне тяжеловесным и неуклюжим проектом, и если вы действительно хотите в нем разобраться, с этим фактом придется смириться. Я же, вдоволь наигравшись и намучавшись, но получив одновременно с этим достаточно положительных эмоций, ставлю BCM довольно высокую оценку (прошу считать её действительной только для версии 1.00.03 и выше), хотя совершенно не уверен, что пропишусь в этой вселенной надолго.

Мнения об игре

"Если вы на самом деле готовы смириться с недостатком атмосферы, необходимостью досконально выучить интерфейс и прорваться сквозь временами убаюкивающий геймплей, то знайте: чтобы постичь все возможности этой игры, нужно всего лишь немного терпения и воображения. Хотя я и не могу от всего сердца порекомендовать BCM поклонникам жанра, все же замечу, что если вы примете этот вызов, то уйма игрового интереса вам обеспечена", - советует Майкл Перло (Michael Perlo) с сайта **PC IGN (pc.ign.com; рейтинг игры: 7,2/10)**.

"У Battlecruiser Millenium есть потенциал для того, чтобы стать невероятной игрой, однако ей не хватает для этого некоторой шлифовки и профессионализма в исполнении, которые имеются у прочих космических симуляторов. Вот если бы резко улучшились графика со звуком, то тогда и на интерфейс с экранами настроек стало бы интереснее смотреть, а все игровые режимы по качеству скакнули бы до фирменного "командирского", - и игра, я уверен, стала бы домом родным для всех поклонников научной фантастики... Увы, в том виде, в котором она пребывает сейчас, только маньяки смогут оценить все ее достоинства, тогда как остальные будут замечать одни лишь недостатки", - совершенно справедливо нападает на BCM "отщепенец" Джон Брэндон (John Brandon), пишущий для сайта **Games Domain (www.gamesdomain.co.uk)**.

"У этой игры есть несколько плохих черт вроде посредственной графики, ужасного звука и переусложненного управления, но вы должны принять это как должное. Никакая другая современная игра не даст такого подлинного ощущения исследования по-настоящему бесконечной вселенной. Если вы играете в основном в FPS, то BCM вам, скорее всего, не понравится, потому что ей не хватает того лоска, что присущ играм этого жанра. Однако если вы предпочитаете стратегии или симуляторы, тогда не мешкайте - заносите эту игру в список обязательных покупок!" - советует Крэйг Вессель (Craig "Talon" Wessel) с сайта **GameSpy (www.gamespy.com)**, ставя при этом игре всего-то 70%.

До цели еще ехать и ехать. Долго и скучно. Примечательно, что понятие "компрессия времени" в BCM отсутствует напрочь. Дерек Смарт утверждает, что введение подобной функции: а) губительно отразилось бы на атмосфере игры; б) повредило бы нормальному функционированию AI. Я тоже умею ТАК оправдываться.

TRAINZ

www.auran.com/trainz

Симулятор игрушечной железной дороги

РЕЙТИНГИ

Сложность	низкая
Графика	4,5
Сюжет	2
Музыка	3
Звук	3,7
Управление	3,7

ИНТЕРЕСНОСТЬ 3,7

Симулятор игрушечной железной дороги с роскошными трехмерными моделями локомотивов в главных ролях. За мелькающую вокруг поездов Великобританию, за серое окололондонское небо Trainz торжественно прощается узкая ориентация на коллекционеров миниатюрных паровозомоделей.

Время, в течение которого игра, покрякивая, гнездилась на жестком диске, ВПС провел в опасениях: Trainz легко могла оказаться клоном MS Train Simulator, а от этой конкретной забавы может получать удовольствие только святой человек Олег Михайлович Хажинский. Пустое купе, за окном подозрительно напоминающие дальнее Подмосковье пейзажи, пахнет чьей-то прогорклой колбасой. Симулятор поезда?.. Симулятор суицидальной депрессии! Летайте лучше самолетами British Airways.

МЕТРОЛЕНД

Андрей ОМ

...Но полдюжина кликов (при этом важно понимать, что Trainz относится к типу игр, не имеющих в главном меню опции New Game) — и вы проваливаетесь в Метроленд. Превосходная игроиллюстрация к Джулиану Барнсу (Julian Barnes), чье имя, наверное, мне скоро запретят употреблять под страхом денежного штрафа, как это уже приключилось с П.: “Термитник Килберна, унылые, затерянные станции между Бейкер-Стрит и Финчли-роуд, похожие на дикие степи игровые площадки на Нортвик-парк, депо на Нисден, застывшие лица пассажиров в окнах скоростных поездов до Мерилеборна. Было во всем этом что-то значимое, осуществленное. Что-то такое, что обостряло все чувства”.

АВСТРАЛИЯ, АВСТРАЛИЯ

Auran, пять лет назад родившая Dark Reign, не скрывает, что при возведении Trainz целилась в кошельки коллекционеров игрушечных паровозиков — общины значительно более многочисленной и сплоченной, чем вы думаете. Отсюда раздел My Collection в меню: около сотни трехмерных паровозиков и вагончиков (несмотря на соблюдение игрой масштаба 1:1, уменьшительно-ласкательные суффиксы от этих слов отодрать невозможно), вокруг каждого из которых можно облететь на бреющем и полюбоваться артистично выскакивающими из-за углов экрана тактико-техническими характеристиками. У меня есть некоторое подозрение, что для многих фанатичных представителей целевой аудитории игра Trainz на этом и закончится. Ничего личного — я, например, в таких случаях пользуюсь альбомом Star Wars: Guide to Imperial Spaceships.

Игра ни на чем не настаивает: к французской выделки локомотиву позволено прицепить рефрижератор Австралийского рефрижераторостроительного завода, доукомплектовать состав вагоном лондонской Victoria Line и отправить получившегося желдоринтернационалиста в Пенсильванию. Никаких сценариев и обязательных к исполнению целей нет, все трассы замкнуты в небольшие по площади кольца, — проводить шесть часов реального времени, везя пассажиров из Киото в Осаку, не придется. На всех плоских поверхностях Trainz симпатическими чернилами выведены огромные буквы: НЕОБРЕМЕНИТЕЛЬНОЕ СЕМЕЙНОЕ РАЗВЛЕЧЕНИЕ. Управлять локомотивом значительно легче, чем среднестатистической микроволновой печью, при этом кабина машиниста выполняет декоративные функции: ни одна кнопка не работает, мы смотрим сквозь амбразуру строго перед собой. Важнейший инструмент здесь — рукоятка, дернув за которую, вы услышите паровозный рев. Вам ведь всегда безотчетно этого хотелось, верно? В вагоны, к сожалению, заходить нельзя, но я уверен, что каждый из них снабжен симулятором стоп-крана, который разрешается безнаказанно рвануть.

СИМАКСЕНЕНКО

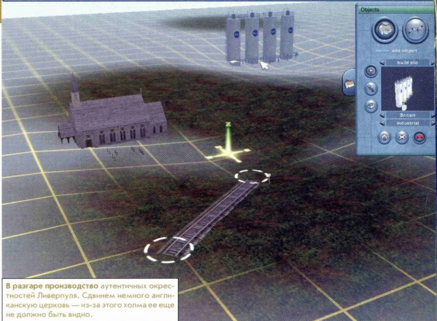
Самым недвусмысленным образом Auran поощряет ремесленничество: в комплект поставки игры входят ровно три готовые трассы некрупных размеров (условные Австралия, Англия-Англия и США), остальное предлагается собрать самому из подручных средств, для каковых целей на диске с Trainz даже содержится специальный plug-in для 3D Studio Max. Девелоперы уверяют, что называть то, что лежит в коробке, “финальной версией” было бы страшной ошибкой разведчика: на самом деле это starter's kit, как в Warhammer. Все остальное — в виде expansion packs за дополнительные деньги и с сайта Auran бесплатно.

Симулятором поезда, таким образом, игра только дьявольски прикидывается, будучи на самом деле симулятором вида за окном. Engine позволяет манипулировать ландшафтом с легкостью неимоверной, назначать ему любую погоду и время суток, прокапывать реки и строить мосты, — фактически, теперь я почти уверен, что все до единой трехмерные RTS, чьи атаки мы отбивали в позапрошлом году, собраны на движке Trainz. Обратите также внимание на функцию Place Camera: расположив пару десятков камер в нужных ракурсах и включив потом

Мнение об игре

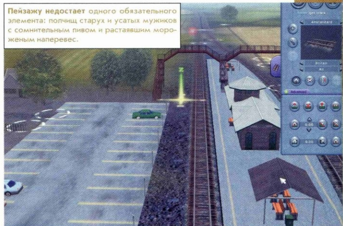
Бретт Тодд, сотрудник **GameSpot (www.gamespot.com)**, немного недоволен аудиосоставляющей игры: “Звуковых эффектов я насчитал штук пять, не больше, причем два из них (пыхтение локомотива и болтовню людей на станциях) мы слышим почти постоянно. Хотелось бы, чтобы в дальнейших аддонах Auran озаботилась звуковой атмосферой происходящего”.

Управление поездом производится посредством элемента интерфейса, подпадающего под определение "джогдаел".

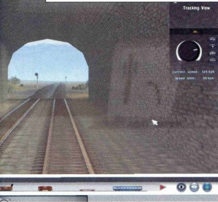


В разгаре производство аутентичных окрестностей Ливерпуля. Сдвинем немного английскую церковь — из-за этого холма ее еще не должно быть видно.

В депо локомотивы и товарные вагоны можно рассматривать под микроскопом — при этом со всех сторон экрана с пафосом и шумом вываливаются ТТХ.



Пейзажу недостает одного обязательного элемента: полчищ старух и усатых мужиков с сомнительным пивом и растаявшим мороженым наперевес.



При въезде в туннель игра насильно усаживает нас в кабину машиниста. Как видим, в современных моделях гудеть нечем. Возмутительно.

Единственный активный элемент в кабине — свисающая в центре рукоятка, выпускающая, так сказать, пар в свисток.

Разработчики об игре

Грег Лэйн (Greg Lane), исполнительный директор Auran, обращается с открытым письмом к поездоводам: "Наше расписание на ближайшее время выглядит следующим образом: не далее как 16 января мы закончим работу над Service Pack 1, куда среди прочего войдет полностью переработанная поддержка DirectX, после чего сразу займемся производством Service Pack 2. Затем нас ждет непочатый край работы над Yardmaster Addon". Как видим, Auran достигла заоблачного мастерства в придумывании себе важных дел на ближайшее будущее.

опцию Tracking View, вы получите форменный рекламный ролик МПС в том виде, каким бы его снял оператор Данте Спинотти (Dante Spinotti). Страшно красиво. Очень динамично. Какой там Max Payne. После такого — только побриться наголо опасной бритвой, выбросить компьютер и внять предложению гулкого голоса, вещающего в метро об открытых вакансиях помощника машиниста.

МОСКВА-МАХАЧКАЛА

В первом аддоне, запланированном Auran к выходу весной, ожидается опция Yardmaster, имеющая еще меньше отношения к собственно поездовождению, чем все вышеописанное: так, можно будет прокладывать автодороги и задавать маршруты ездящих по ним автомобилей. Локомотивы научатся ломаться, что станет поводом к возведению ремонтных депо. Появятся паровозики родом из XIX века и ранее, а также "regional expansions", включающие Восточную Европу. Будет экономический блок Trainz Boss. Намечен симулятор диспетчера Trainz Dispatcher. Auran не успокоится, пока вся свободная от Windows поверхность вашего жесткого диска, сколько бы гигабайтов в ней ни было, не окажется погребенной под грудами паровозиков.

К сожалению, об опции, позволяющей закладывать в модель локомотива петарду и, затаив дыхание, ждать, что будет, пользователям придется побеспокоиться самостоятельно. Жаль — мне всегда хотелось этого почти так же, как рвануть на полном ходу стоп-кран.

Разработчик	
Auran	www.auran.com
Издатель	
Strategy First	www.strategyfirst.com

Системные требования
Windows 98/2000/ME/XP, Pentium II 400 (рек. Pentium III 733), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256+ Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 4x CD-ROM.

Глухая арканзасщина. Объекты не отбрасывают теней — Auran скромно не рекомендует включать эту опцию, если ваш GeForce до сих пор не достиг порядкового номера "3".

ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО

CREATIVE 3D BLASTER GEFORCE3 TITANIUM 500

CREATIVE 3D BLASTER GEFORCE3 TITANIUM 200

ASUS V8200 T2

ТАРИФ ЛОКАЛЬНЫЙ

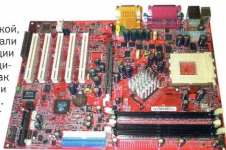
Дмитрий ЛАПТЕВ

“Компьютер, не подключенный к сети, это меньше, чем полкомпьютера”, — вспомнил Василий Иванович старую истину, когда в его доме в очередной раз выключили электричество.

Стр. 116

ЕСТЬ ЛИ СИЛА?

Николай РАДОВСКИЙ



Сегодня у нас рандеву с железкой, которую, сглатывая слюну, ждали все истые поклонники корпорации AMD. Если верить спецификациям, она должна полюбиться как искушенным дефматчерам, так и непритязательным экономам. Она дружит со всеми XP, может ослеплять 3D-графикой и оглушать 3D-звуком...

Стр. 118

ТИТАНОВЫЕ СТРЕЛЫ

Николай РАДОВСКИЙ

Прошлой осенью корпорация nvidia обновила линейку своих чипсетов, выпустив GPU серии Titanium. Сегодня под нашими микроскопами пятерка “титановых” 3D-ускорителей от ASUS и Creative.

Стр. 122

ТАРИФ ЛОКАЛЬНЫЙ

Дмитрий ЛАПТЕВ

"Компьютер, не подключенный к сети, это меньше, чем полкомпьютера", — вспомнил Василий Иванович старую истину, когда в его доме в очередной раз выключили электричество.

Если вам никогда не приходилось тянуть локальную сеть, очень рекомендую приобщиться. Как минимум, получите незабываемые впечатления. Я же тут задался вопросом: почем нынче локальная сеть и чем грозит ее установка?

Но есть ли смысл озадачиваться выбором? Компоненты для старого доброго Ethernet'а стоят как никогда дешево, и позволить себе классическую сетку может всякий. Между тем есть целый класс альтернативных технологий со своими достоинствами: общий и самый заметный плюс — отсутствие необходимости тянуть новые кабели. На практике свою состоятельность доказали две разновидности подобных технологий, это:

HOMEPNA 2.0...

Home Phoneline Networking Alliance, как ясно из названия, предлагает строить домашнюю сеть на основе внутренней телефонной проводки. Установленные в компьютерах адаптеры просто подключаются к стандартным телефонным розеткам (параллельно аналоговым телефонам, модемам и факсам, нисколько им не мешая). Максимальное расстояние по кабелю между крайними компьютерами — 350 м, паспортная пропускная способность 10 Мбит/с делится между всеми компьютерами в сети, которых может быть до 32-х.

Сетевой карты не видно, но нижний кабель — ее.

На практике допускаются всяческие вольности с проводящей средой, к примеру, вместо телефонной можно подключится к радиотрансляционной сети. Полезная возможность, если учесть, что телефонная проводка "заканчивается" в распределительном щитке и, следовательно, объединять компьютеры можно только в пределах одной квартиры (офиса), а РТС обычно разведена по всем квартирам. Придется только озаботиться установкой соответствующих розеток, а еще неплохо бы перед окончательным выбором испытать связь, хотя бы из двух самых дальних точек будущей сети. HomePNA 2.0 умеет снижать скорость, если лимит расстояния превышен или кабель оказался неподходящим, оставаясь работоспособным в самых немыслимых условиях, но все-таки лучше в этом самостоятельно убедиться. Чуда, конечно, не произойдет, если на линии есть развязывающие трансформаторы или иные места, где кабель физически прерывается.

Бюджет сети будет складываться только из стоимости адаптеров, кои бывают внутренними PCI ($50) и внешними USB ($130). В продаже встречаются компоненты практически только от D-Link, все они строятся на хорошо себя зарекомендовавшем наборе от Broadcom. Современные чипсеты для материнских плат поддерживают HomePNA в своем южном мосту, и особо одаренные материнские платы уже комплектуются соответствующей "обвязкой" и разъемами, хотя сам я видел только одну такую плату (Acorp на i815-м чипсете). Единственное опциональное оборудование, которое можно прикупить к такой сети, — конвертер для сопряжения с сетью Ethernet.

Все вышесказанное не относится к версии HomePNA 1.0, ее предел — всего-то 1 Мбит/с, что заставляет усложнять сеть и использовать коммутатор (тогда этот мегабит в секунду хотя бы не делится на всех, а достается каждой паре компьютеров). Кроме того, здесь не предусмотрено никаких средств для адаптации сети к условиям конкретной линии, и, желая достичь максимальной скорости, мощность передатчиков приходится регулировать вручную. Иными словами, не советую.

...И RADIOETHERNET

Сети, соответствующие стандарту IEEE 802.11b, чаще всего называют такими красивыми словами, как RadioLAN, WaveLAN и проч. Работают они в радиочастотном диапазоне 2,4 ГГц и в зависимости от условий связи выбирают скорость из ряда: 10/5,5/2/1 Мбит/с; сеть, построенная по этому стандарту, может состоять максимально из 128 компьютеров. На максимальной скорости и открытом пространстве связь возможна на расстоянии до 100-160 метров, начинка железобетонного здания сокращает его до 15-30 м. То есть для домашней сети — в самый раз, а при необходимости можно охватить и отдельных желающих из соседних домов. Обычным и самым дешевым вариантом является работа сети в режиме peer-to-peer, тогда каждый компьютер играет роль транслятора и обеспечивает связь между собой остальных узлов, попавших в его

"поле зрения". Таким образом отпадает необходимость в базовой станции, а сеть может быть довольно-таки протяженной, поскольку каждому компьютеру достаточно видеть лишь нескольких своих соседей.

Стоимость. Низкой ее пока назвать трудно — самые дешевые радиокарты стоят от $100, причем большинство из них выпускается в версии PC-card, естественной для ноутбуков (а парочка ноутбуков в такой сети просто обязана быть, на их примере беспроводное преимущество радиосети всего заметнее). К настольному же компьютеру придется докупать еще и конвертер PC-card — PCI (еще $50). "Аксессуаров" для RadioEthernet существует множество — от внешних антенн для повышения дальнобойности карт и дорогих базовых станций, играющих роль центрального коммутатора, до целых комплексов для организации связи "точка-точка" на расстояние до 25 км.

Картину портит лишь народное предубеждение против лишних источников электромагнитного излучения, пусть даже абсолютно безвредных в теории. Многие люди стараются свести их число к минимуму, хотя бы в домашних условиях, и я не стал бы категорически их критиковать.

"ПРОСТО" ETHERNET

А чем перед новыми технологиями может похвастаться вездесущий традиционный Ethernet? Да вот хотя бы ценой: от $8 за полноценную сетевую карту с автовыбором между 10 и 100 Мбит/с в зависимости от того, поддерживается ли Fast Ethernet остальными компонентами сети или нет. Подключение же большинства ноутбуков обойдется и вовсе бесплатно — розетка RJ-45 для них почти обязательный атрибут. Разумеется, потребуются еще и кабель, и разъемы, и концентратор, но больше $15 в расчете на один компьютер они не добавят даже в самом неблагоприятном случае (когда ПК находится на максимально возможном расстоянии от концентратора).

Таким образом, если нет проблем с протяжкой кабелей — традиционная сеть была и остается отличным выбором; если же проблемы такие есть — с удовольствием рекомендую описанный выше HomePNA, решение стоящее, со временем явно готовящееся стать "номером первым", и не только для домашних сетей. Пользователей же, ценящих в первую очередь мобильность, точно не разочаруют теперешние реализации RadioEthernet (высокая цена — единственный объективный их недостаток).

Compex MicroHub/8 TP1008C — типичный "домашний" Ethernet-хаб.

Толстые учебники по сетевым делам предписывают, выбрав Ethernet, предаться раздумьям: какую именно топологию выбрать? Шинную, когда компьютеры соединяются в цепочку коаксиальным кабелем, или типа "звезда", состоящую из концентратора или коммутатора и тянущихся от последнего к каждому компьютеру отрезков "витой пары"?

Если честно, особой пищи для размышлений тут нет. В современной сети коаксиал годится лишь для привязки компьютеров, удаленных на недосягаемое для витой пары расстояние — свыше 100 м (позволяет до 185 м, и даже чуть больше). К тому же он лучше приспособлен к уличным условиям, поэтому сможет подключить к вашей домовой сети отдельно взятого энтузиаста из соседнего дома. Но всю сеть строить на коаксиальном кабеле для этого не придется, концентраторы с дополнительным BNC-разъемом все еще выпускаются (например, хорошо подойдут недорогие 8/16-портовые от Eline, стоящие $25/$45). Иногда бывает выгодно поставить несколько концентраторов поближе к местам, где сосредоточены компьютеры, и объединить их через BNC-порты все тем же коаксиалом.

Классическую же шинную сеть строить сейчас нелогично, слишком уж малоприятен процесс поддержания ее в рабочем состоянии. Отказ любого компонента (сегмента кабеля, Т-коннекторов, через которые эти сегменты объединяются в сеть, и т.п.) приводит к отказу всей сети, и установить виновника бывает непросто. Не говоря уж о том, что Fast Ethernet в такой сети не живет, а запас на будущее всегда полезно иметь: поменять в будущем концентратор или сетевые карты — это куда ни шло, но чтобы всю кабельную систему?!. Увольте.

ISDN, XDSL, КАБЕЛЬНЫЙ МОДЕМ...

Сразу же (а вернее сказать — в первую очередь) решения потребует вопрос о доступе из будущей локальной сети в Интернет. Здесь советовать что-либо бессмысленно, даже в Москве едва ли найдется много мест, где реально доступно больше одной альтернативы традиционному модему. А там, где такое изобилие есть, решить вопрос проще всего делением стоимости сервиса на число пользователей и прямым их опросом на тему "согласны ли они выкладывать ежемесячно по N долларов за Интернет-блага". Технически для 25-30 пользователей достаточно канала в 128 Кбит/с, хотя аппетиты у всех бывают разные и РЕАЛЬНУЮ потребность можно определить только на практике (большинство сервисов построены так, что расширить канал можно без каких-либо изменений в железе и проводке, — исключительно "программно", разумеется, синхронно с увеличением абонентской платы).

Единственный универсальный и скоростной способ доступа, который отдельно хотелось бы упомянуть, — гибрид из спутникового канала и традиционного модема. "Тарелка" обеспечивает входящий трафик (он многократно больше исходящего в обычном режиме — просмотр страничек, скачивание файлов и т.п.), а исходящий и собственно связь со спутниковым провайдером обеспечиваются рядовым модемом и любым обычным провайдером. Платить в таком случае приходится сразу двум компаниям-провайдерам, но иногда это оказывается самым дешевым способом получить 250-400 Кбит/с без ограничения трафика (или же с ограничением, но на уровне нескольких Гбайт/месяц).

Впрочем, прискорбная кончина компании "НТВ-Интернет", предоставлявшей такую услугу по всей стране, с трудом позволяет теперь рекомендовать этот сервис одиночным пользователям; организованным же группам сетевых энтузиастов рекомендую www.europeonline.com и www.starspeeder.by (на самом деле таких сервисов много больше, поскольку Россию захватывают даже чисто европейские спутники, — вот только "тарелку" придется поставить чуть большего диаметра).

До встречи в следующем номере — где мы поговорим о прокладке домашней сети и ее настройках.

(Окончание следует.)

ЕСТЬ ЛИ СИЛА?

Николай РАДОВСКИЙ

Сегодня у нас рандеву с железкой, которую, сглатывая слюну, ждали все истые поклонники корпорации AMD. Если верить спецификациям, она должна полюбиться как искушенным дефматчерам, так и непритязательным экономам. Она дружит со всеми XP, может ослеплять 3D-графикой и оглушать 3D-звуком...

Встречайте, MSI K7N420 Pro — первая материнская плата на знаменитом nForce 420D!

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Подопытная тестировалась в связке с процессором AMD Athlon XP 1800+, одним 256-мегабайтным и парой 128-мегабайтных модулей PC2100 SDRAM, жестким диском Seagate Barracuda II ATA ST330630A, а также видеоадаптерами ASUS V8200 (nvidia GeForce3) и ASUS V7100 Pro (nvidia GeForce2 MX400). Для сравнения приведены результаты, показанные платой Soltek SL-75DRV2 (чипсет VIA KT266A), укомплектованной тем же 256-мегабайтным модулем PC2100 DDR. Параметры CMOS Setup всех систем настраивались таким образом, чтобы достичь максимальной производительности.

Все тесты запускались в венгерской версии Windows 98 SE, облагороженной DirectX 8.1 и новейшими патчами, — дабы материнская плата работала лучше некуда.

Для оценки производительности систем использовались игры Quake 3: Arena v1.17, Unreal Tournament v4.36, Giants: Citizen Kabuto v1.396 и Serious Sam v1.02. Все игровые тесты запускались в разрешении 800x600 High Color при отключенной синхронизации с VSYNC и кадровой частоте 60 Гц.

Пропускная способность системной памяти оценивалась с помощью утилиты SiSoft Sandra 2002. Этот тест существенно обновлен, поэтому, заранее предупреждаем, его результаты некорректно сравнивать с данными Sandra 2001, использованной нами прежде.

MSI K7N420 PRO

Цена	$165
Формат платы	ATX
Чипсет	nvidia nForce 420D
Разъем процессора	Socket A
Количество слотов расширения ОЗУ	3 DDR SDRAM
Количество слотов расширения AGP/PCI/CNR/ACR	1/5/0/1
Количество слотов USB (в комплекте/опциональных)	4/6
Тактовые частоты системной шины (МГц)	100–157, с шагом 2 МГц
Слот AGP	AGP Pro 4X
Встроенная звуковая плата	Есть
Встроенный сетевой адаптер	10/100-мегабитный Ethernet
Встроенный интерфейс IDE	Два канала Ultra ATA/100
Версия BIOS	2.0

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

3

Плата поставляется в живописной коробке, украшенной футуристическим мотто... извините, чоппером. Внутри упаковки, кроме виновницы торжества, прятались: Ultra ATA/100-совместимый IDE- и дисководный шлейфы, планка D-Bracket с двумя портами USB и диагностическими светодиодами, планка с RCA-разъемом цифрового выхода S/P-DIF, руководство пользователя (составленное, как водится, на чужом, но уже слегка понимаемом, языке), компакт-диск с драйверами и наклейка на корпус с логотипом MSI.

ПЕРВАЯ КРОВЬ

Проблемы начались еще при установке операционной системы. Как водится, большинство железок тестируется нами под Windows 98 SE. Эта замечательная ОС уже немолода, тем не менее она отличается прекрасной совместимостью с играми и не перегружена избыточными функциями. Попытки скормить ей драйверы, поставляемые в комплекте с платой, успехом не увенчались (на сайте nvidia признаки поддержки nForce на тот момент отсутствовали). Инсталлятор напрочь отказывался общаться с любой ОС, отличной от Windows ME. Опыты по воскурению драйверов вручную, когда мы с ассистентом подсунули операционке inf-файлы, тоже потерпели фиаско: покоробленные таким надругательством "Окошки" падали на каждом шагу. В итоге мы протестировали K7N420 Pro под Windows ME, но на этом приключения не закончились. За несколько дней до выноса номера в печать nvidia выложила на свой сайт четыре комплекта обновленных драйверов nForce под различные версии Windows (98 SE, ME, 2000 и XP), прозванных за что-то "унифицированными" (unified). Для чистоты эксперимента тестирование пришлось повторить.

ДИЗАЙН

Согласно последней моде, текстолит K7N420 Pro выкрашен в ярко-красный цвет. К дизайну платы возникло ровно две претензии. Во-первых, неудачно расположен разъем дисководного интерфейса, развернутый на 90 градусов и задвинутый к левому краю платы. Во-вторых, крайне неуместен разъем для подключения блока питания, втиснутый между гнездами USB и конденсаторами, регулирующими напряжение ЦП. Подключить вилку от БП к этой плате еще можно, но вынимать ее без помощи отвертки очень неудобно.

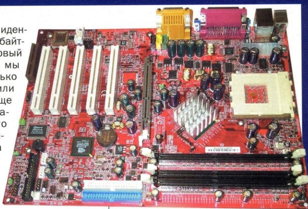
K7N420 Pro оснащена встроенным контроллером 10/100-мегабитных сетей Ethernet, разъем для подключения витой пары к которому расположен над портами USB. Место внешнего разъема второго COM-порта занял SVGA-коннектор интегрированного 3D-ускорителя. На плате предусмотрена гребенка для под-

ключения планки с разъемом второго COM, но сама планка в комплект почему-то не входит. Мы, конечно, понимаем, что последовательные порты давно стали атавизмом-и-рудиментом, но одного COM запросто может не хватить для подключения внешнего модема, графического планшета, интерфейса к сотовым телефонам и прочего полезного железа, не успевшего подружиться с USB.

УСТАНОВКА

Процесс установки K7N420 Pro отнял непривычно много времени. Проблемы возникли с установкой модулей DDR. Известно, что nForce 420 стал первым чипсетом для настольных ПК, поддерживающим двухканальные конфигурации DDR SDRAM. Фактически его северный мост (IGP) оснащен двумя независимыми контроллерами ОЗУ, каждый из которых общается с памятью по собственной шине. К несомненным достоинствам такой конфигурации стоит отнести удвоенную пропускную способность ОЗУ (по сути шина памяти становится 128-битной, поскольку два контроллера могут прокачать вдвое больше данных, чем один). Минусами двухканальной системы памяти являются дороговизна самого чипсета и построенных на нем плат, а также необходимость устанавливать модули памяти парами. Строго говоря, nForce может работать и с нечетным количеством модулей, однако доступ к части (при использовании трех модулей) или всей (при использовании только одного DIMM) памяти в этом случае будет только 64-разрядным. Чипсет трудится в полную силу лишь с парой DDR DIMM одного объема (желательно также, чтобы сами модули были одинаковыми).

Установив два идентичных 128-мегабайтных модуля в первый и второй слоты, мы провели несколько тестов и получили обескураживающе низкие результаты: K7N420 Pro работала медленнее, чем платы на KT133A, укомплектованные PC133 SDRAM! Опытным путем удалось выяснить, что устанавливать память во второй слот платы не стоит, иначе пропускная способность ОЗУ падает в полтора раза. Позже, в самом хвосте руководства пользователя мы нашли таблицу с перечнем возможных конфигураций памяти. Если ей верить, модули DIMM необходимо устанавливать в следующем неочевидном порядке: слот 1, слот 3 и только затем слот 2. Наш опыт, однако, подсказывает, что забивать памятью второй слот вообще не следует.


MSI K7N420 Pro.

CMOS Setup платы содержит минимум настроек. Например, из задержек памяти разрешено изменить только латентность CAS (CAS latency). Отсутствует возможность смены множителя ЦП, разрешено менять лишь его вольтаж. Список поддерживаемых частот FSB также ограничен. Так что K7N420 Pro, к сожалению, трудно рекомендовать оверклокерам. На сайте MSI мы обнаружили BIOS более свежей версии 2.1, позволяющий, среди прочего, настраивать множитель процессора. Смущало только предостережение о том, что откат к оригинальной версии 2.0 после установки 2.1 нежелателен (при прошивке второй версии BIOS поверх 2.1 можно запороть BIOS и вывести плату из строя). Проблема настолько серьезна, что MSI обещает выслать микросхемы Flash-ПЗУ с корректным BIOS всем пострадавшим.

Возникает резонный вопрос: зачем менять свежую версию BIOS на заведомо устаревшую? А вот зачем: по имеющимся у нас данным, версия 2.1 оказалась нестабильной, поэтому многие пользователи решили вернуться к 2.0, на чем и погорели. В общем, мы не решились устанавливать версию 2.1, о чем до сих пор жалеем.

Еще одно чудное открытие подарил нам ЧаВо (FAQ) по K7N420 Pro, вывешенный на сайте MSI. В нем сообщается, что плата не поддерживает Windows NT 4.0 (!) и Linux (!!!) из-за несовместимости nForce с APM (интерфейс расширенного управления питанием). Признаться, до сих пор мы не подозревали, что NT и уж тем более Linux не могут жить без APM. Тем не менее мы вполне доверяем информации MSI, памятуя о Windows 98 SE, без драйверов nForce периодически зависавшей даже в VGA-режиме. Бесспорно, NT 4.0 и Linux трудно рекомендовать любителям игр. Но, покупая материнскую плату, хочется быть уверенным, что она уживется с любой, пусть даже самой дряхлой и экзотической, ОС для PC. Есть подозрения, что K7N420 Pro несовместима также с традиционной Windows 98 (про Windows 95 лучше даже и не вспоминать). По крайней мере драйверов для этой системы nvidia не распространяет. Жаль, но приобретать "маму", дружную только с последними версиями Windows, на наш взгляд, опрометчиво.

СОБСТВЕННО ТЕСТЫ

Производительность K7N420 Pro мы изучали в нескольких конфигу-

MSI K7N420 Pro
- (зелёный) Видеоадаптер: GeForce3, память: 2x128 Мбайт
- (красный) Видеоадаптер: GeForce3, память: 256 Мбайт
- (синий) Видеоадаптер: встроенный, память: 2x128 Мбайт
- (жёлтый) Видеоадаптер: встроенный, память: 256 Мбайт
- (оранжевый) Видеоадаптер: Mx400, память: 256 Мбайт

Soltek SL-75DRV2
- (голубой) Видеоадаптер: GeForce3, память: 256 Мбайт

Таблица 1

рациях. В первую очередь нас интересовала эффективность двухканального контроллера памяти. Поскольку ни один конкурент nForce 420 не может похвастаться подобной возможностью, этот чипсет претендует на звание самого быстрого комплекта системной логики для Athlon. Для того чтобы оценить эффективность дополнительного канала ОЗУ, мы протестировали K7N420 Pro, укомплектованную как двумя 128-мегабайтными, так и одним 256-мегабайтным модулями DDR. При этом на плату был установлен внешний 3D-ускоритель ASUS V8200 (GeForce3), поскольку интегрированный акселератор при работе часто обращается к системной памяти, снижая ее эффективную пропускную способность. Результаты тестов нас огорчили. При использовании внешнего 3D-ускорителя второй канал памяти, к сожалению, абсолютно бесполезен. В этой конфигурации системная шина не успевает передать данные, поставляемые двумя контроллерами ОЗУ. Показательно, что nForce 420, даже вооруженный двумя каналами DDR, отстал от платы на KT266E во всех наших тестах. Таким образом, титул самого мощного чипсета для Athlon детищу nvidia, увы, не грозит.

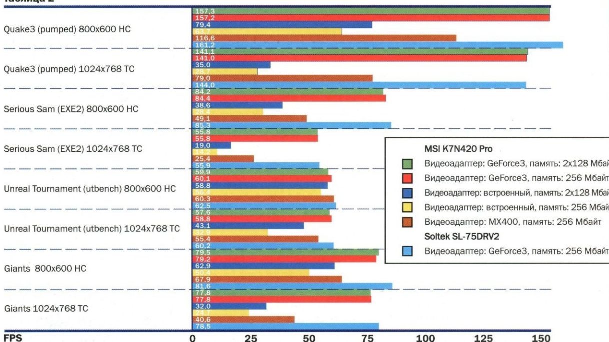
Хорошо, быть может, nForce станет отличным интегрированным решением для стесненных в средствах игролюбов? Давайте проверим. Сравнивать встроенный ускоритель с GeForce3 было бы некорректно — это бойцы принципиально разных весовых категорий. Поэтому в соперники мы выбрали GeForce2 MX400 (он близок к интегрированному графическому ядру по характеристикам). Жаль, что результат опять оказался не в пользу nForce. При работе одного канала памяти (то есть при установке одного 256-мегабайтного модуля DDR) производительность встроенного ускорителя упала до совершенно беспардонных величин. Например, в Serious Sam детище nvidia не смогло выдать минимально приемлемые 30 fps даже в разрешении 800x600 High Color. Подобных "скоростей" мы не встречали со времен TNT2. Очевидно, что один канал DDR не успевает одновременно кормить данными и процессор, и 3D-ускоритель. При использовании обоих каналов (после установки двух 128-мегабайтных модулей DDR) системе немного полегчало, и fps в конкретном "Сэме" едва не достигли 40. Впрочем, даже в такой конфигурации nForce довольно сильно отставал от MX400. Так что производительность встроенного "3D-ускорителя" соответствует не вчерашнему, а скорее позавчерашнему дню. Современные игры он еле тянет даже в минимально приемлемом разрешении 800x600 High Color.

Несколько слов о качестве 2D-изображения. Мы отметили некоторое "замыливание" картинки в разрешениях от 1280x1024 85 Гц. Впрочем, владельцев систем со встроенной графикой, редко использующих мониторы с диагональю выше 17", такое качество должно удовлетворить.

КОЕ-ЧТО О ЗВУКЕ

Перейдем к звуку. Согласно пресс-релизам nvidia, в южный мост nForce (MCP) встроен мощный акселератор 3D-звука, названный APU (Audio Processing Unit). Этот программируемый DSP поддерживает едва ли не все функции обработки звука (в частности, он совместим с EAX), ускоряет до 64 источников 3D-звука одновременно (даже Audigy обрабатывает не более 32-х) и работает со всеми мыслимыми типами акустики (наушники, стерео, 4- и 5.1-канальные АС). Более того, APU остается единственным ускорителем, умеющим на лету кодировать 5.1-канальный звук в

Таблица 2



формат Dolby Digital. В общем, манна небесная.

По зрелому размышлению, правда, понимаешь, что большинству владельцев ПК закодированный в Dolby Digital звук попросту не нужен, ведь для его воспроизведения необходим внешний декодер. Все многоканальные акустические системы для PC оснащены кучей аналоговых входов, и передавать на них закодированный в Dolby Digital цифровой сигнал, как правило, нет нужды (к тому же многие из них вообще не имеют декодеров). Другое дело — бытовые AV-усилители. Эти монстры, как правило, снабжены аналоговыми входами только для пары фронтальных каналов. Передать на них полноценный 5.1-канальный звук можно лишь закодировав его в Dolby Digital. Правда, эти усилители и подключенная к ним акустика в большинстве случаев находятся рядом с телевизором, а не компьютером. Так что для игровых приставок типа Xbox возможность кодирования мультиканального звука в Dolby Digital действительно важна, но персональные компьютеры, на наш взгляд, вполне могут прожить без нее.

Как уже отмечалось выше, K7N420 Pro комплектуется планкой с внешним выходом S/P-DIF. Жаль, что входы этого интерфейса (как внутренние, так и внешние) на плате отсутствуют начисто, поэтому подключить к ней цифровой аудиовыход CD-ROM- или DVD-привода невозможно. Впрочем, это не самое обидное. Гораздо хуже, что плата имеет лишь двухканальный аналоговый выход. То есть nForce способна работать с 5.1-канальной акустикой, но непосредственно к K7N420 Pro можно подключить только пару колонок или наушники. Этим варварским способом MSI сэкономила на дополнительных кодеках. Поэтому ни о каком серьезном 3D-звуке, услышать который можно минимум на четырех независимых колонках, речи не идет. Справедливости ради отметим, что MSI выпускает плату для слота CNR, оснащенную парой дополнительных линейных выходов на тыловые колонки, центр и сабвуфер. Жаль, что места ее обитания нам неведомы (стыдно признаться, мы вообще ни разу не встречали в продаже платы для CNR, AMR или ACR).

Прослушивание стереозвука оставило хорошие впечатления. Шумы на линейном выходе не были слышны даже при подключении качественных наушников (Sony MDR-CD1000), а любимые MP3 и WAV звучали чисто и достойно. Мы лишь отметили некоторую жесткость и нехватку прозрачности звука, но эти нюансы можно заметить лишь в очень приличных наушниках. В общем, с воспроизведением плоского звука плата справилась успешно.

Жаль, что в 3D-играх ей прозвучать не удалось. Мы проверяли K7N420 Pro в Drakan и Soldier of Fortune. Эти игры выбраны неслучайно: они отличаются высокими требованиями к аудиоподсистеме, и при наличии проблем совместимости сбоят в первую очередь. К сожалению, nForce не смогла правильно озвучить ни ту, ни другую. "Солдат удачи" зависал сразу после включения EAX, а в Drakan не воспроизводилась добрая половина источников звука. Проблемы возникали даже в синтетическом тесте Audio WinBench. Впрочем, стоит отметить, что K7N420 Pro хорошо справилась с позиционированием 3D-звука на стереоколонках и в наушниках. Жаль, что это достоинство начисто убивается нестабильностью драйверов.

ИТОГО

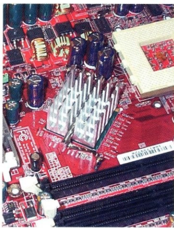
Подобьем баланс. В тексте этого обзора Word-поисковик нашел 10 вхождений термина "жаль" и однокоренных слов. Многовато для одного продукта. Диагноз суров: пациент жить будет, но недолго. Виновата в этом отнюдь не одна MSI.

Давайте попытаемся представить себе потенциального покупателя nForce. Серьезных игроков явно не устроит качество встроенных 3D-ускорителей графики и звука. Пользователи офисных ПК любят системы со встроенным видеоадаптером, но 3D-графика им напрочь не нужна, а nForce слишком дорог. Остаются владельцы домашних ПК, нуждающиеся в недорогих системах и запускающие 3D-игры время от времени. Их запросам nForce вполне соответствует, но оптимальным выбором этот чипсет не будет даже для них. Посчитаем: приличную "маму" на KT266A вполне можно купить за $100, а 32-мегабайтный ускоритель на MX400 — менее чем за $60. Эти компоненты будут стоить дешевле и бегать быстрее, чем nForce. Мы не учли встроенный в чипсет nvidia ускоритель 3D-звука, однако даже простенький интегрированный кодек, на наш взгляд, предпочтительней навороченного APU с дырявыми драйверами.

В заключение попытаемся понять причины провала nForce. Не секрет, что он получен в результате переделки чипсета майкрософтовской приставки Xbox. Именно в этом, как нам кажется, основной источник его бед. Разработать качественный чипсет для PC гораздо сложнее, чем для консоли. Для любимой платформы выпускаются вагоны разнообразного железа и пишутся тележки непохожих ОС. Со всем этим разнообразием хорошая "мама" должна жить дружно. Соответственно, любой качественный чипсет для PC обязан выдержать длительное тестирование на совместимость (не здесь ли зарыта причина значительной задержки nForce?). Напротив, конфигурация приставок по определению неизменна. В лучшем случае к ним можно прикрутить только очередную "палку удовольствия" с вибрацией (vibrating joystick). Все игры для консолей создаются в расчете на одну конфигурацию, так что ошибки в железе можно исправлять программно (достаточно сказать разработчикам: сюда не влезай — убьет). Поэтому даже самый удачный приставочный чипсет далеко не всегда можно приспособить к PC.

СПАСИБО!

Редакция Game.EXE выражает искреннюю благодарность фирме **IPLabs** (728-4101), предоставившей для тестирования плату MSI K7N420 Pro. Отдельная благодарность фирмам **"Пирит"** (115-7101) и **"Ф-Центр"** (472-6401), любезно предоставившим тестовое оборудование.



ТИТАНОВЫЕ СТРЕЛЫ

Николай РАДОВСКИЙ

Прошлой осенью корпорация nvidia обновила линейку своих чипсетов, выпустив GPU серии Titanium. Сегодня под нашими микроскопами пятерка "титановых" 3D-ускорителей от ASUS и Creative.

Не секрет, что nvidia старается поддерживать полугодовой цикл обновления продуктов. Казалось бы, подобный темп вреден, ведь поставщики не успевают совершенствовать ускорители, а большинство покупателей уже не в состоянии разобраться в обилии броских имен (наверное, только самые закаленные читатели железных страниц сумеют вспомнить, чем GeForce2 GTS отличается от GeForce2 Pro и почему они оба хуже GeForce2 Ultra). Тем не менее подобная мобильность в деле совершенствования чипов помогла nvidia захватить и удерживать лидерство. Так что стремление корпорации не выбиваться из собственного графика вполне объяснимо. Напомним также, что, согласно народным приметам, летом и зимой nvidia редко радует нас чем-то новым: поскольку первые GeForce3 появились на прилавках весной прошлого года, их преемник обязан был поспеть к осени.

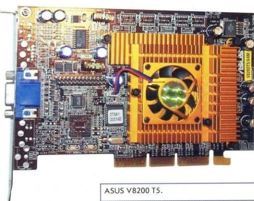
К тому же к этому времени в линейке ускорителей nvidia образовалась прореха: платы ценой около $200 практически отсутствовали. С одной стороны, GeForce3 застыли на 300-долларовой отметке, и значительно снижать цены на флагманский продукт nvidia не хотела. С другой — GeForce2 Pro "упали" до $150 (безымянные платы продавались еще дешевле). В результате многие покупатели, готовые выложить за ускоритель чуть больше $200, но не желавшие раскошеливаться на GeForce3, приобретали устаревшие GeForce2 Pro. Дорредакция была завалена письмами на тему "стоит ли добивать семейный бюджет покупкой GeForce3 или вполне хватит Pro?". Ответом на эти вопросы стала "новая" серия Titanium (или Ti).

По правде говоря, нового в ней кот наплакал. Но обо всем по порядку. Миру были явлены три ускорителя: GeForce3 Ti500, GeForce3 Ti200 и GeForce2 Ti. Судя по пресс-релизам nvidia, акселераторы GeForce3 Ti500 и Ti200 дружат со всеми функциями предшественников (аппаратный T&L плюс вершинные и пиксельные шейдеры), принципиально отличаясь от предков поддержкой буфера теней (shadow buffer) и трехмерных текстур.

БУФЕР ТЕНЕЙ

Назначение первой функции явствует из названия: буфер теней позволяет качественно и просто рендерить тени освещенных объектов. Тени действительно придают изображению реализм, но процесс их вычисления довольно сложен. Существует немало алгоритмов, решающих эту задачу, однако универсальный способ, сочетающий качество, простоту и небольшую ресурсоемкость, пока не найден. Производители железа уже не раз обещали нам реалистичные тени: так, около двух лет назад активно рекламировался буфер шаблонов (stencil buffer), позволяющий вычислять оные. Правда, эффект достигался в результате весьма изощренных манипуляций с многопроходным рендерингом, да и реалистичность его хромала. Неудивительно, что большинство разработчиков так и не воспользовались этой возможностью. На память приходит лишь Unreal, в очередном патче к которому появилась поддержка теней, генерируемых посредством буфера шаблонов. Словом, пока тени более или менее пристойно были реализованы лишь в Severance: Blade of Darkness, хотя даже там их качество оставляет желать много лучшего.

Теоретически буфер теней решает эту задачу гораздо лучше, чем буфер шаблонов, но и он не безупречен. В частности, при расчете теней с его помощью приходится целиком трансформировать сцену для каждого источника света, поэтому объем геометрических вычислений многократно возрастает (например, при расчете теней от двух источников света всю сцену приходится трансформировать трижды). Сам процесс наложения тени также требует дополнительных расчетов при текстурировании. Поэтому пока трудно предсказать, насколько сильно тени, сгенерированные при помощи одноименного буфера, ударят по fps. Ясно одно: "бесплатным", и даже "дешевым", этот эффект не будет. К тому же с буфером теней на сегодня знакомы только GeForce3, так что в ближайшем времени разработчики вряд ли решатся активно задействовать эту функцию (пока неясно даже, поддерживает ли ее DirectX).



ASUS V8200 T5.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

FIREFLY STUDIOS'
STRONGHOLD

«Создатели игр Caesar и Lord of Realms приготовили для вас новый сюрприз: увлекательные приключения среди замков средневековой Европы.»
GameSpy

«Почувствуйте себя средневековым феодалом в самой увлекательной из замковых стратегий!»
PC GAMER

FIREFLY studios™

1С® ФИРМА «1С»

Firefly Studios, эмблема Firefly Studios и Stronghold являются охраняемыми товарными знаками Firefly Studios Limited. © Firefly Studios Limited, 2001. Все права защищены. Перевод на русский язык и распространение русскоязычной версии по лицензии Take 2 Interactive Software, 2001. © Перевод на русский язык ООО «Логрус.РУ», 2001. Исключительное право на издание и распространение игры Stronghold в России и странах СНГ принадлежит компании «1С».

Заметим также, nvidia до сих пор не явила миру ни одного общедоступного демо, иллюстрирующего работу буфера теней. Все наличные пресс-релизы твердят лишь, что функция использована в приснопамятном фрагменте Final Fantasy, якобы обрабатываемом GeForce3 в реальном времени (подробнее об этой приманке, лицезреть которую можно только на выставочных стендах nvidia, мы рассказывали в прошлом номере). В общем, буфер теней — всего лишь интересная функция с неопределенными перспективами.

ТРЕХМЕРНЫЕ ТЕКСТУРЫ

Второй конфетой, обещанной всем владельцам GeForce3 Ti, стали трехмерные текстуры. Вспомним, что функция эта отнюдь не нова: Radeon дружили с ней еще год назад. Трехмерные текстуры могут быть действительно полезны при создании динамического освещения и деформируемых объектов, однако серьезно использовать их до сих пор никто не решился. Единственным исключением стала футуристическая трехмерная аркада DroneZ, авторы которой, похоже, задались целью прицепить к игре все мыслимые 3D-эффекты. Результат спорен: мы не беремся сказать, что графика в игре заметно страдает от запрещения трехмерных текстур или шейдеров.

ВСЯ ПРАВДА О

Теперь — внимание! Барабанная дробь... Основной секрет фокуса в том, что ни одной новой функции в GeForce3 Ti в действительности не появилось. Эти чипы отличаются от оригинальных GeForce3 только тактовыми частотами. И ничем более. Пауза...

(Строго говоря, 3D-текстуры поддерживаются отнюдь не всеми GeForce3. В ранних версиях чипов (в продаже их почти не было) эти функции были запрещены (вероятно, из-за каких-то ошибок). Зато версия А5, на которой построены большинство ускорителей GeForce3, лишена подобных недостатков и поддерживает как 3D-текстуры, так и буфер теней.)

Фактически Ti500 — это разогнанный GeForce3 (чип работает на частоте 240 МГц, а память — 500 МГц). Напротив, Ti200 — это "заторможенная" версия, чип которой трудится на 175, а память — на 400 мегагерцах. Напомним, что оригинальный GeForce3 работает на частотах 200/460 МГц (скорости чипа и памяти соответственно). Нетрудно заметить, что флагман Ti500 опережает прообраз по частоте не более чем на 20%. Следовательно, даже при самом удачном стечении обстоятельств новый лидер может опередить предшественника максимум на 20%. Так что не стоит ждать от этих ускорителей уникальных возможностей или радикального роста fps. Titanium — это всего лишь GeForce3, поданный под новым соусом.

Несколько слов о GeForce2 Ti. Сам чип еще меньше претендует на новизну, чем GeForce3 Ti200 и Ti500. По сути это та же GeForce2 Ultra, укомплектованная памятью от GeForce2 Pro. Иными словами, GPU работает на штатной для "Ультры" частоте 250 МГц, а память трудится на 400 мегагерцах. По производительности GeForce2 Ti весьма незначительно опережает GeForce2 Pro, поскольку его скорость, как и у прочих GeForce2, в первую очередь сдерживается пропускной способностью памяти, а не вычислительной мощью GPU.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Все ускорители тестировались в системе с процессором Athlon XP 1800+, материнской платой Soltek SL-75DRV2, 256 Мбайт PC2100 DDR SDRAM и жестким диском Seagate Barracuda II ATA ST330630A. Перед установкой каждого испытуемого на жесткий диск устанавливались: албанская версия Windows 98 SE, патчи для системного чипсета, драйверы видеоадаптера и DirectX 8.1. Производительность ускорителей оценивалась с помощью игр Quake 3: Arena v1.17, Giants: Citizen Kabuto v1.396, Serious Sam v1.02 и Max Payne v1.01.

В этот раз методика тестирования в Quake 3 несколько отличалась от применявшейся нами ранее, а именно: мы усложнили ускорителю жизнь, включив максимальную детализацию текстур, запретив уродующую их компрессию (команда r_ext_compress_textures 0) и установив 32-битные текстуры в режимах True Color. Перечисленные настройки снижают fps, поэтому результаты, приведенные в этом отчете, некорректно сравнивать с данными предыдущих тестов. Также изменилась методика измерений в Serious Sam: поскольку стандартные демо-ролики игры дают явно завышенные результаты, для тестов была записана собственная "демка" EXE2.

Все измерения проводились при отключенной синхронизации с обратным ходом луча развертки (VSYNC) и минимальной кадровой частоте монитора (60 Гц). Для сравнения приводятся результаты тестов ускорителя ASUS V8200 Deluxe (чипсет nvidia GeForce3, 64 Мбайт DDR SDRAM).

ASUS V8200 T5

Цена	$360
Тип акселератора	2D/3D
Чипсет	nvidia GeForce3 Ti500
Тип установленной памяти	3,8-нс DDR SDRAM
Объем памяти	64 Мбайт
Тактовая частота чипсета	240 МГц
Тактовая частота памяти	500 МГц
Тип шины	AGP 4X
Видеовыход	Нет
Использованная версия драйверов для Windows 98	Detonator 23.11

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4,4

Внутри коробки мы обнаружили собственно плату, довольно подробное англоязычное руководство пользователя (есть надежда, что к моменту выхода этого материала мануал будет переведен на венгерский) и пять CD с драйверами, программным DVD-плейером ASUSDVD 2000, а также играми Star Trek: New Worlds, Messiah и Sacrifice.

При взгляде на саму плату нас посетило стойкое дежа-вю: кажется, мы уже видели эту железку... Так и есть: внешне V8200 T5 идентична предшественнице V8200. Вся разница только в отсутствии дополнительных видеовходов и видеовыходов, а также обслуживающих их микросхем (выпускается также Deluxe-версия V8200 T5, оснащенная всеми этими бонусами). По всему выходит, что ASUS решила не тратиться на разработку нового дизайна, что вполне объяснимо, поскольку, как уже отмечалось, разница между GeForce3 Ti500 и GeForce3 заключается почти исключительно в повышенной тактовой частоте. К тому же ASUS была едва ли не единственной фирмой, игнорировавшей эталонный дизайн nvidia и выпускавшей ускорители GeForce3 собственного покроя (этот шаг позволил оснастить платы не только TV-выходом, но и видеовходом, а также разъемом для подключения стереоочков). Интересно другое: компания поленилась даже обновить название платы (на текстолите), залепив его

Creative 3D Blaster GeForce3 Titanium 500.

желтой наклейкой (вы можете видеть это на фото).

Сняв радиаторы с чипов памяти, мы убедились, что V8200 T5 оснащена теми же 3,8-наносекундными микросхемами ОЗУ марки EliteMT, что и предшественница. Таким образом, V8200 T5 отличается от "обыкновенных" V8200 только чипом GeForce3, сертифицированным для работы на частоте 240 МГц. Заметим, что GeForce3, выпущенные не раньше осени прошлого года, довольно часто разгоняются до 240 мегагерц и выше, поэтому превратить не очень пожилой V8200 в V8200 T5 не составит труда (достаточно воспользоваться одной из многочисленных утилит разгона вроде powerstrip или RivaTuner). Так, наш экземпляр V8200 T5 разгонялся довольно скромно, достигнув частот 265/590 МГц (чип и память соответственно).

В тестах V8200 T5 уверенно обогнала свою более раннюю модель, причем в высоких разрешениях (1280x1024 и выше) отрыв почти достиг максимально возможных 20% (заметим, что память этой платы работает всего на 9% быстрее, чем у предшественницы). Иными словами, GeForce3 очень хорошо масштабируется, и производительность ускорителей на этом чипе практически линейно зависит от частоты чипа, а не памяти. Такое поведение стало прямым следствием функций, снижающих нагрузку на видеопамять (перекрестный контроллер памяти, сжатие Z-буфера) и впервые реализованных именно в GeForce3. Предыдущие акселераторы nvidia гораздо сильнее загружали память, и производительность плат обычно сдерживалась частотой ОЗУ, а не чипа.

А вот и итог: ASUS V8200 T5 — отличный ускоритель с высочайшей производительностью. Немного смущает лишь его цена и отсутствие дополнительных выходов. Последнее, впрочем, исправимо (при условии, что деньги для вас — ничто): ASUS V8200 T5 Deluxe счастливо оснащена дополнительными видеовходами и выходами.

НАШ ВЫБОР

CREATIVE 3D BLASTER GEFORCE3 TITANIUM 500

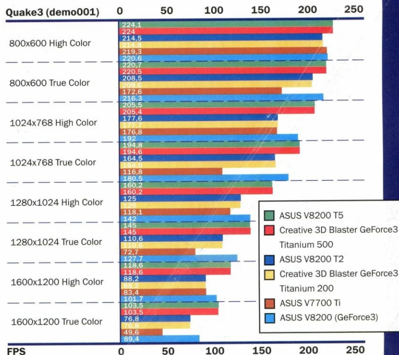
Цена	$345
Тип акселератора	2D/3D
Чипсет	nvidia GeForce3 Ti500
Тип установленной памяти	3,8-нс DDR SDRAM
Объем памяти	64 Мбайт
Тактовая частота чипсета	240 МГц
Тактовая частота памяти	500 МГц
Тип шины	AGP 4X
Видеовыход	S-Video, DVI
Использованная версия драйверов для Windows 98	Detonator 23.11

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

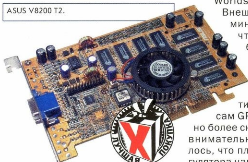
4,5

Creative, прежде исправно радовавшая нас свежими 3D-ускорителями, в прошлом году решила отойти от графического бизнеса и сосредоточиться на мультимедийных продуктах. В результате мы так и не увидели GeForce3-ускорителя Creative. Тем не менее продукты на GeForce3 Ti компания все же решилась выпустить. Правда, разрабатывает и производит их она не самостоятельно, а закупает платы у сторонней фирмы.

3D Blaster GeForce3 Titanium 500 приехал к нам в стильной черно-голубой коробке. Плата комплектовалась краткой инструкцией по установке, CD с драйверами, а также диском с играми Incoming Forces и eRacer. Ускоритель создан по эталонному дизайну nvidia и помимо стандартного SVGA-разъема для монитора оснащен выходом S-Video для подключения телевизора и цифровым коннектором DVI для ЖК-мониторов. Повторимся: Creative заказывает эти акселераторы на стороне. Однако истинного их родителя определить нетрудно: на плате сохранилась маркировка "MS-8853", указывающая на то, что это двойник ускорителя MS-8853, выпускаемого тайваньской корпорацией MSI. Ничего плохого в таком клонировании нет, поскольку MSI в последнее время производит вполне качественные ускорители.



ASUS V8200 T2.



Подобно ASUS V8200 T5, эта плата не показала чудес разгона: ее память стабильно трудилась на частотах до 590, а чип — до 255 МГц. Скорее всего, невысокий разгонный потенциал будет присущ всем Ti500, ведь эти чипы и так работают почти на предельных скоростях.

В тестах производительности 3D Blaster GeForce3 Titanium 500 шел ноздря в ноздрю с ASUS V8200 T5, и мы не в состоянии назвать победителя. Что объяснимо: трудно выявить существенные различия у плат, построенных на одних и тех же компонентах и управляемых идентичными драйверами.

Итог: Creative 3D Blaster GeForce3 Titanium 500 — ускоритель с рекордной производительностью и достойным оснащением. Рекомендуем его всем, кто привык покупать самое мощное железо, не считаясь с расходами.

ASUS V8200 T2	
Цена	$215
Тип акселератора	2D/3D
Чипсет	nvidia GeForce3 Ti200
Тип установленной памяти	4-нс DDR SDRAM
Объем памяти	64 Мбайт
Тактовая частота чипсета	175 МГц
Тактовая частота памяти	400 МГц
Тип шины	AGP 4X
Видеовыход	Нет
Использованная версия драйверов для Windows 98	Detonator 23.11

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

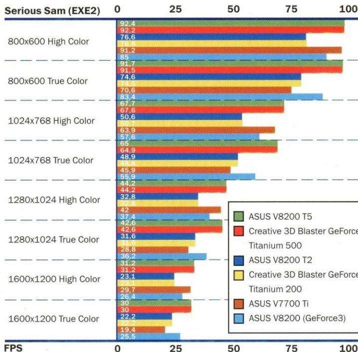
4,2

Упаковка ускорителя почти полностью копирует коробку V8200 T5. Да и укомплектован он, подобно родственнику, англоязычным руководством пользователя, драйверами, программным DVD-плейером и играми Star Trek: New Worlds, Messiah и Sacrifice. Внешне плата также напоминает V8200 T5, разве что текстолит сменил благородный темно-бурый цвет на простенький светло-коричневый окрас, с микросхем памяти исчезли радиаторы, а сам GPU увенчан значительно более скромным кулером. При внимательном осмотре выяснилось, что плата также лишена регулятора напряжения, подаваемого на чипы ОЗУ. В результате подобной экономии на микросхемы видеопамяти вместо штатных 2,5 В подается 3,3 вольта. Признаться, мы не ожидали такой мелочности от столь именитой фирмы. Впрочем, увеличенный вольтаж памяти может пригодиться адептам разгона, ведь повышение напряжения — один из самых эффективных методов выжимания дополнительных мегагерц. При этом плата оснащена довольно быстрой 4-наносекундной памятью EtronTech (nvidia рекомендует использовать в ускорителях Ti200 более неторопливую 5-наносекундную DDR SDRAM). Зато худощавый кулер, установленный на самом GPU, любителям оверклокинга явно не понравится. Хотя им не составит труда заменить его — радиатор не приклеен, а просто прижат к чипу скобой.

Разгонный потенциал V8200 T2 производит впечатление: плата легко ускорялась до уровня GeForce3 и совсем немного не дотянула до Ti500 (чип оставался стабилен на частотах до 220, а память — до 500 МГц). Подозреваем, что при более тщательном охлаждении этот ускоритель вполне сможет покорить частоты Ti500. Но не будем делать поспешных выводов о прекрасной разгоняемости всех V8200, ведь результат оверклокинга довольно сильно зависит от конкретного экземпляра платы.

В тестах производительности чуда не произошло: ускоритель несколько отстал и от GeForce3, и (тем более) от Ti500. Но, впрочем, отставание это было ощутимым в основном лишь в очень высоких разрешениях (1280x1024 и выше) либо при включенном антиалиазинге. Поэтому большинству игроков, предпочитающих 1024x768, едва ли заметят разницу между Ti200 и Ti500.

Рекомендуем V8200 T2 всем, кто мечтает о современном акселераторе, покупка которого не скажется фатально на семейном бюджете.



Creative 3D Blaster GeForce3 Titanium 200.

CREATIVE 3D BLASTER GEFORCE3 TITANIUM 200

Цена	$210
Тип акселератора	2D/3D
Чипсет	nvidia GeForce3 Ti200
Тип установленной памяти	DDR SDRAM
Объем памяти	64 Мбайт
Тактовая частота чипсета	175 МГц
Тактовая частота памяти	400 МГц
Тип шины	AGP 4X
Видеовыход	S-Video, DVI
Встроенная звуковая плата	Есть
Использованная версия драйверов для Windows 98	Detonator 23.11

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4,2

Плата упакована и комплектуется точно так же, как и ее родственница 3D Blaster GeForce3 Titanium 500. Внешне эти ускорители также довольно сильно похожи, хотя в их разводке есть отличия. Дело в том, что оба они скроены по эталонному дизайну nvidia, несколько различающемуся для плат Ti200 и Ti500. Этот акселератор также произведен на заводах MSI, а его прообразом стал MS-8851.

Разгонялся 3D Blaster GeForce3 Titanium 200 немного лучше, чем ASUS V8200 T2, достигнув частот 240/490 МГц. Плата продолжала работать даже при частоте памяти 500 МГц, однако часть текстур выводилась на экран с искажениями. Не последнюю роль в успехе оверклокинга сыграли достойные радиаторы, установленные на GPU и микросхемах памяти.

Несколько слов о качестве 2D-изображения. Подобно всем участникам этого теста, 3D Blaster GeForce3 Titanium 200 выводил качественную четкую картинку на монитор даже в разрешении 1600x1200 85 Гц. Похоже, что времена, когда даже породистые видеоплаты в высоких разрешениях демонстрировали мутное изображение, миновали. Качеством видеотракта современных ускорителей останутся довольны даже владельцы 21-дюймовых "витрин". Как и следовало ожидать, в тестах производительности плата ничем не отличалась от ASUS V8200 T2.

Вывод: Creative 3D Blaster GeForce3 Titanium 200 — добротный и быстрый ускоритель, удачно сочетающий широкие возможности с разумной ценой.

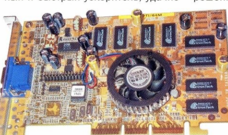
ASUS V7700 TI

Цена	$165
Тип акселератора	2D/3D
Чипсет	nvidia GeForce2 Ti
Тип установленной памяти	5-нс DDR SDRAM
Объем памяти	64 Мбайт
Тактовая частота чипсета	250 МГц
Тактовая частота памяти	400 МГц
Тип шины	AGP 4X
Видеовыход	Нет
Использованная версия драйверов для Windows 98	Detonator 23.11

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

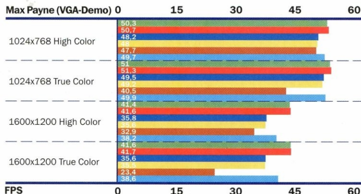
4

Плата оснащена 64 мегабайтами 5-наносекундной памяти производства EtronTech. Эти чипы продемонстрировали отличный потенциал оверклокинга, выдюжив даже 500 МГц. Таким образом, наша V7700 Ti не только разогналась до уровня GeForce2 Ultra, но и опередила ее (еще раз подчеркнем, что подобный результат необязательно достижим на всех экземплярах платы). Тем не менее составить конкуренцию Ti200 в высоких разрешениях при "истинном" цвете не смогла даже разогнанная V7700 Ti. Медлительность антиалиазинга — еще одно родовое пятно всех GeForce2.



ASUS V7700 Ti.

На наш взгляд, время GeForce2 уходит, и "обновления" вроде Titanium не способны вдохнуть жизнь в эту дряхлеющую серию. Фактически ASUS V7700 Ti выгодно отличается от однополчан GeForce2 Pro только хорошей разгоняемостью. Обратите внимание на эту плату, если вам жизненно необходим фирменный ускоритель, стоящий менее $200. В противном случае, смело берите GeForce3 Ti200.



СПАСИБО!

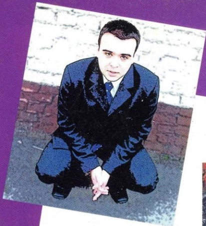
Искренне благодарим фирмы, предоставившие 3D-ускорители для тестирования:

"Пирит" 115-7101

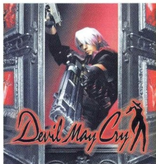
Восточно-европейское представительство **Creative Labs**

www.europe.creative.com

Отдельное спасибо компаниям **IPLabs** (728-4101) и **"Пирит"**, предоставившим тестовое оборудование.



УРАГАН



Черный гробик PlayStation 2, присосавшийся к телевизору двумя разъемами с претенциозным названием "тюльпан", вызвал у знакомых и коллег неоднозначную реакцию. За вычетом восторгов Михаила Судакова преобладает мрачное и немного брезгливое недоумение. Невысказанное, но висящее в воздухе "Зачем ты приволок ЭТО в дом?" и регулярно выражаемые соболезнования по поводу безвременно покинувших меня без малого четырех сотен североамериканских долларов (и это еще без второго джойстика и аппаратного убийцы региональной DVD-защиты).

Но вернемся на несколько месяцев назад. Сентябрь-2001, европейская штаб-квартира Electronic Arts, окрестности Лондона, пруд с лебедями, разгром Германии на экранах проекционных телевизоров (подробности — в новостной тетрадке номера 10'2001). Компания Capcom — такая, знаете ли, консольная Westwood, от которой давно никто не ждет ничего, кроме n+первых ремиксов Resident Evil для карманных калькуляторов и PDA, — демонстрирует в специальном загоне игру Devil May Cry (DMC) для PSX2.

На экранах творится кровавый ураган, по интенсивности и драйву напоминающий открывающую сцену к/ф Blade.

DMC не имеет ничего общего со словами "думать", "рассудок", "медленно". Демоночеловек Данте (читатель ждет уж рифмы "Алигьери") вихрем размазывает по стенам демонов-марионеток: счет раз — поддеть на меч, счет два — подбросить в воздух, счет три — разорвать плотным огнем двух Desert Eagle'ов в кровавые ошметки. При этом учтите, что за время, пока производится эта комбинация, вы вряд ли успеете сказать "мама". Счет раз — страшный удар мечом поперек туловища, счет два — удар милосердия дуплетом из шотгана. В голову. Скоро Данте найдет особый демономеч Alastor, после чего наступит уже полный карнавал на скотобойне, описать который словами тяжело даже мне. Волна за волной первобытной, маскулинной, невменяемой ярости. Прямо ужас что такое. Неужели это Capcom?! Та самая, что настойчиво окормляет игрочеловечество многосерийной клоунадой про приключения большеглазых героев в стране снулых зомби?.. (Кстати, как раз сейчас Capcom готовит к выходу копию самой первой Resident Evil. Эксклюзивно Для GameCube. То есть та же игра, но с новыми текстурами и эффектами освещения. Новаторский ход, верно?)

Пришлось купить PSX2 — мимо такого не проходят.

Теперь уже можно, наверное, включить рассудок: DMC — совсем не то, что вы привыкли называть игрой. В ней неудобно сохраняться, в нее не поиграешь вприкуску с бергамотовым чаем, в ней нет ни намека на многопользовательские опции, сюжет (на самом деле он есть, но предельно убогий) и глубину: какая-нибудь духовно близкая American McGee's Alice в сравнении с DMC — полное собрание сочинений Иэна Макьюэна (Ian McEwan). Скорость, выдержанный до последнего полигона стиль и то, что называется словом "coolness" (подстрочный перевод будет, наверное, "крутизна" — звучит омерзительно, верно?), — вот чем DMC держит вас за горло.

На последнем пункте давайте немного притормозим. Данте — исполненный по всем правилам action hero уровня Дюка Нюкема (Duke Nukem) или Каттера Слэйда (Cutter Slade), но без колхозных повадок первого и излишней рефлексии второго. В Capcom явственно делали рок-звезду из тех, у кого хватает ума умереть молодыми, — развевающаяся при прыжках грива, пластика Джета Ли и то особое позерство, которое свойственно только королям рок-н-ролла и героям комиксопродукции Marvel. Вам всегда хотелось стрелять с двух рук именно так, как это делает Данте. Вам всегда хотелось лениво перезаряжать шотган, не глядя в сторону несущегося навстречу Демона-с-Ножницами, в последний момент вскинуть оружие и выстрелом впечатать визжащего монстра в дальнюю стену.

Все это — вопрос подхода к игропроизводству. Консольные игры вообще и DMC в частности просто точечно раздражают центры удовольствия, совершенно отличные от тех, к которым привыкли ПК-игроки. Никакой идеологии. Вы же не будете всерьез утверждать, что просмотр в двухсотый раз Empire Strikes Back может быть лучше или хуже прочтения перед сном нескольких глав из "Nothing to declare" Джулиана Барнса (Julian Barnes)?

Разные вещи.

Андрей ОМ.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

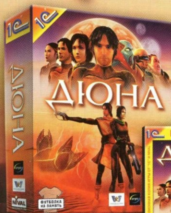
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 281-44-07 1c@1c.ru, www.1c.ru

ПОЛНЫЙ ПЕРЕВОД НА РУССКИЙ ЯЗЫК

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ЗВУК

ДЮНА

10191 год. Дома Атридесов и Харконненов сражаются за господство над пустынной планетой Арракис (Дюна) и ее единственным богатством — спайсом, от которого зависит существование всей империи. В лице Пола Атридеса вам предстоит стать мессией гордых и независимых Фрименов, подарить им свободу и превратить Дюну в цветущий сад. Однако сначала вы должны достойно показать себя в партизанской войне против Харконненов. И помните: тот, кто владеет спайсом, может все!



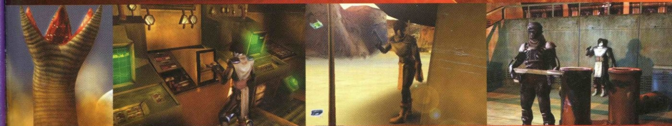
- полностью трехмерный action в одной из самых популярных вселенных в мире научной фантастики
- великолепная трехмерная графика по мотивам культового сериала «Frank Herbert's Dune» с использованием новейших технологий
- в ходе секретных боевых операций в тылу врага вам предстоит в совершенстве овладеть боевыми искусствами и обрести силу сверхчеловека

games.1c.ru www.nival.com www.cryo-interactive.com

1С® Фирма "1С"

NIVAL INTERACTIVE

cryo



SAMSUNG ELECTRONICS

НЕЗАМЕТНАЯ РАБОТА С ЗАМЕТНОЙ ЭКОНОМИЕЙ

- Разрешение – 600dpi;
- Память – 8Мб;
- Процессор – 66МГц;
- Скорость печати – 12 стр/ мин.
- Интерфейсы – параллельный и USB;
- Платформы – Windows, Mac и Linux;
- Режим экономии тонера до 30%.

HI-SPEED CERTIFIED USB

- Разрешение – 600dpi;
- Память – 2Мб;
- Процессор – 35МГц;
- Скорость печати – 8 стр/ мин.
- Интерфейсы – параллельный;
- Платформы – Windows, Mac и Linux;
- Режим экономии тонера до 30%.

Москва Олди 232 3009, 105 0700; VIST 159 4001; Роско 795 0400; Радом 232 2237; Элси 737 6131; Лизард 490 6536; Белый Ветер 928 7392; Компьюлинк 967 6867; НТ 755 5824; POLARIS 755 5557; Ф Центр 472 64 01; NIX 216 7001; 974 3333; Техмаркет Компьютерс 214 2121; СтартМастер 935 3852; CITILINK 745 2999; Деникин 785 1920; Corvette 369 0694; Almer 207 7335; Desten Computers 195 0239; Inel 742 6436; Регард Тур 912 4224, 784 6705;Сетевая Лаборатория 784 6490; Электрон-Сервис 737 4499; **Санкт Петербург** (812) Алладин 290 55 65; АЛЬФА-Компьютерс 320 80 80; АСКоД 326 82 45; АУРА 325 69 20; Компьютерный Мир 325 08 35, 327 2060; Компьютер Центр "КЕЙ" 325 32 15/16; РАМЭК 327 83 15; CNC 346 86 35; CONCOM 320 9080; Мир Техники 327 5828; Коммарк 303 9191; Вист СПб 327 9016; МТ 327 5828; Алкор 542 54 40; Ладога 325 8202; IVC CHS 329 3673; Aura Computers 248 8390; Партия Балтика 296 8094; **Новосибирск** (3832) Нэта 54 1010; Квеста 33 2407; Адитон 16 4422; МультиШтерн 53 4444; **Волгоград** (8442) Вист 32 7932; **Ростов на Дону** (8632) Технополис 90 3111; Вист Дон 63 5430; Микро Системс 63 5777; Зенит 38 6565; **Краснодар** (8612) Владос 64 2864, 62 2541; Трейд Мастер 55 5040; Компьютерные Системы 55 99 94; Окей 60 1144; **Сочи** (8622) Юпитер Юг 99 8789; Владос 92 2291; **Новороссийск** (27) Владос 22 6442; **Нижний Новгород** (8312) Апрель Сервис 34 3635; ЭВМ Спектр 39 0169; Бытовая автоматика 37 1949; Вист 67 7905; Юст 30 1674; **Екатеринбург** (3432) Формоза 59 1868; Техно групп 77 6552; Клас 59 9821; **Челябинск** (3512) EMS 60 2057; Медиком 60 5762; Форт Электроникс 33 5577; **Оренбург** (3532) Мехатроника 78 0757; **Иркутск** (3952) Анком 51 0510; **Омск** (3812) Вист 54 4384; Коммед 53 0530; Надежда 31 5658; **Томск** (3822) Intant 42 0234; Элекском 65 7911; **Ижевск** (3412) Элми 43 2026; **Тула** (0872) Вист 30 5100; **Калуга** (0842) Вист Ока 55 8585; **Рязань** (0912) Комис 24 1070; **Казань** (8432) Абак 76 9559; Мэлт 64 2584; **Кемерово** (3842) ККЦ 74 0303; **Самара** (8452) Прагма 16 3287; Радиант 70 3222; ACS 24 5058; Такт Софт 99 3575; **Тольятти** (8482) ИнфоЛада 70 0777; Альба 22 9453; **Тюмень** (3452) Комтех 46 6594; **Уфа** (3472) Форте 35 8914; Евроком 32 3130; **Ю.Сахалинск** (42422) СахИнфо 33 605; **Хабаровск** (4212) Амур 37 6587; **Находка** (4236) EPSI 64 6680; **Владивосток** (4232) Информационые Системы 26 9055; Владтехно 26 8187; **Саранск** (8342) Фарго 17 0858; **Ставрополь** (8652) Инфа 77 7777; **Владимир** (0922) Кант 32 6080; **Орел** (0862) Трио 43 5004; **Пермь** (3422) ККЦ 39 0079; **Барнаул** (3852) Алтай Компьютер Сервис 22 3361; Компьютер Трейд 38 1000; **Армавир** Владос (237) 5 9910; **Липецк** (0742) Регард Тур Электроникс 485285

www.samsungelectronics.ru

Товар сертифицирован